キネ旬ムック
ガンダムの現場から
富野由悠季発言集
氷川竜介・藤津亮太 編
キネマ旬報社

キネ旬ムック
ガンダムの現場から
富野由悠季発言集
氷川竜介・藤津亮太 編
キネマ旬報社

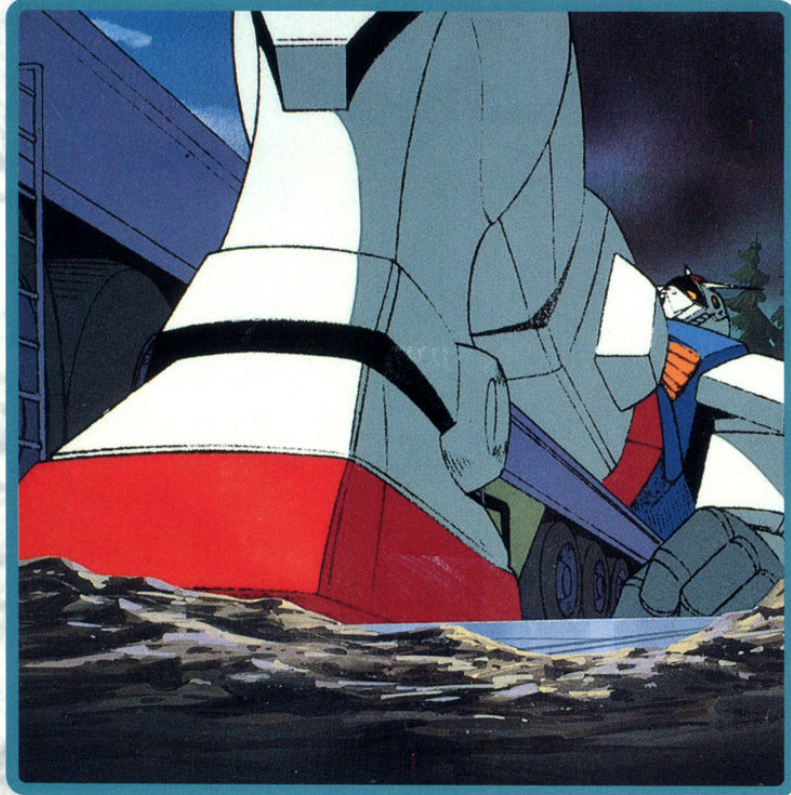
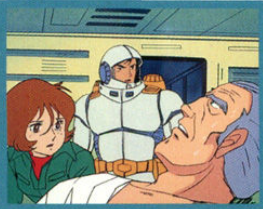
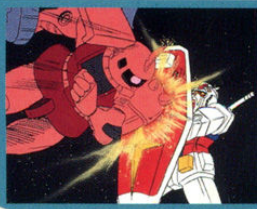
富野由悠季
（とみのよしゆき）

1941年、神奈川県小田原市に生まれる（本名：喜幸）。1964年、日本大学芸術学部映画学科卒業後、虫プロダクション入社。1965年『鉄腕アトム』で初の脚本・演出を担当。1967年、退社後フリーとなり多数の作品に参加。1977年、日本サンライズ（現・サンライズ）の初製作作品『無敵超人ザンボット3』で原作・総監督を担当。以降、サンライズを中心に原作・総監督として数々のオリジナル作品を世に送り出す。1980年からは小説家としても活躍。また、井荻麟の名義で多数の作詞も行っている。

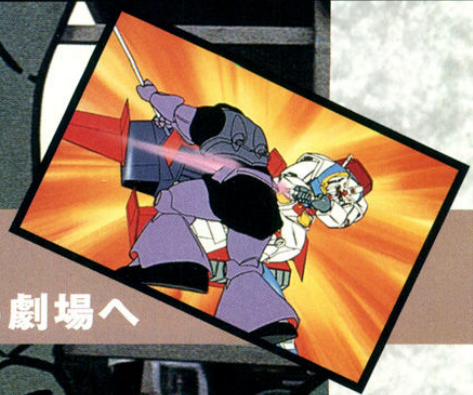
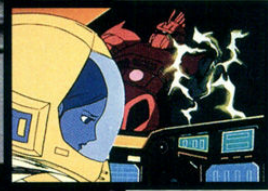
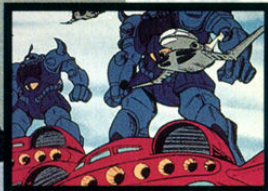
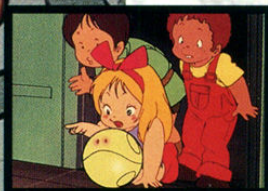
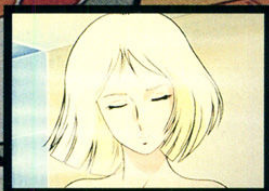
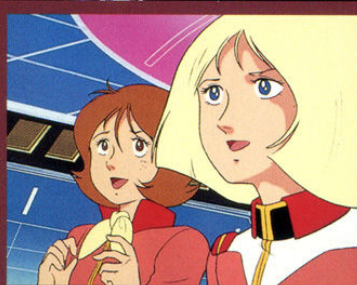
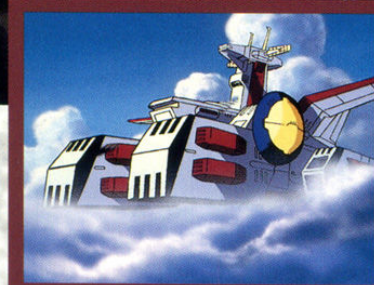
《主な作品》TV『海のトリトン』（72）『機動戦士ガンダム』（79）『伝説巨神イデオン』（80）『聖戦士ダンバイン』（82）『ブレンパワード』（98）『∀ガンダム』（99）、映画『機動戦士ガンダム逆襲のシャア』（88）、小説「リーンの翼」（83）「王の心」（95）「密会～アムロとララァ」（97）、他多数。

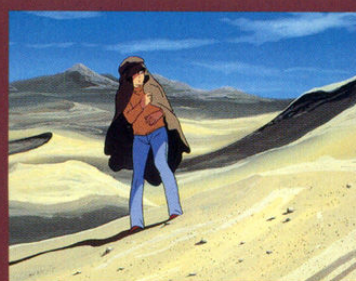
COVER DESIGN：DAISUKE UNNO（DABHAND）

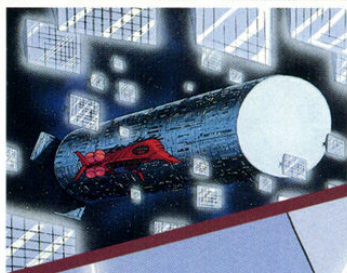
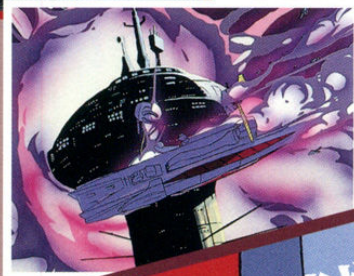
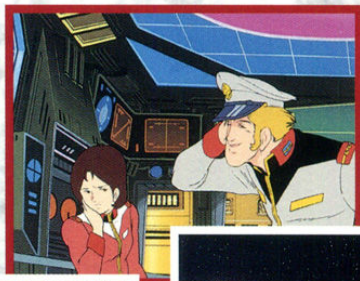
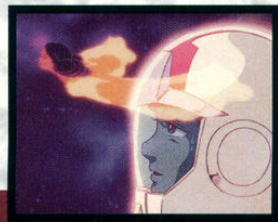
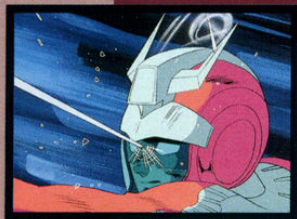
富野由悠季発言集

氷川竜介・藤津亮太 編

アムロをとおして、わたしたちにとっての現実と、新しく招かれる世界とは何か、を考えてみたいのです

～'79年4月

TV放映：1979年4月7日

ガンダムテレビに立つ！

TVから劇場へ

第一作（'81年3月14日）

第二作『哀 戦士編』（'81年7月11日）

ええ、僕は『ガンダム』を 4部構成でやりたいんです。 つまり全部で10時間30分ですね

～'80年2月

そして、今は皆様一人一人の
未来の洞察力に期待します……
～'82年3月

第三作『めぐりあい宇宙(そら)編』
('82年3月13日)

そして・・・めぐりあい

なぜ、『ガンダムの現場から』なのか。

『ガンダム』の名を冠した本は多い。書店に足を運んで、所定の書棚に足を運べば、驚くほどの数の『ガンダム本』が溢れている。では、その本の群に、あえて新たな『ガンダム本』を付け加える意味はあるのだろうか?

本書は、タイトルに『ガンダム』という単語が入っているものの、いわゆる『ガンダム本』ではない。ここには「宇宙世紀年表」もなければ、モビルスーツのスペックの解説もない。さらには、編集を担当した氷川竜介、藤津亮太の個人的な『ガンダム』体験を語ろうというものでもない。

本書の狙いは、'79年から放送開始された『機動戦士ガンダム』をめぐる「ドキュメント/ドキュメンタリー」だ。ドキュメントとは、周知の通り「文書、記録」を指す。これがドキュメンタリーとなると「文書の、記録の」という意味になり、転じて「記録映画」を意味する。

本書は、第一章に、企画や富野由悠季監督が設定を考える段階で活用したメモ類を収録。第二章以降は、テレビ放送、劇場公開の過程で富野監督がアニメ雑誌、新聞などに発表した文書やインタビュー、対談を再録した。いずれの原稿も、当時の富野監督の生な発言であり、一つの時代の証言といえる内容がある。つまり「ドキュメント」だ。

富野監督については'99年に、そのフィルモグラフィを総覧した『富野由悠季全仕事』(キネマ旬報社)が出版されている。これは富野監督自身が、'99年の現在から過去を振り返ったロングインタビューを中心に構成した内容だ。今回の、当時の原稿を中心にした構成は、この『全仕事』のコンセプトと対になるものだ。当時の原稿を並べることで、そこから富野監督が当時何を考え、作品に何を託そうとしたか、現時点でのインタビューとは違うより生々しい言葉で実感できるはず——そう考えた。そこで本書の副題は、「富野由悠季発言集」となっている。

もちろん収録した原稿は、資料性も高い。第一章はいうまでもなく、第二章以降にも現在は簡単に読むことのできないさまざまな原稿を、関係各位のご厚意によって収録することができた。当時、雑誌やレコードのライナーを読んだ方にとっては、当時を思い出す懐かしい内容になっているはずだ。

だが、そうした「ドキュメント」を羅列しただけでは、どうしても現代性に欠ける。監修者は、懐かしさや資料性だけでなく、2000年の今、読むに値する一つの「ドキュメンタリー」とする必要があると考えた。そこで、各章の冒頭とポイントとなる文章の前に解説を挟みこみ、さらに各文章に注釈をほどこした。そうすることで、各原稿がより深く理解できるようにしたほか、その原稿を改めて再録した意味が明確になるように気を配った。それらの文責は全て編者に帰する。

もちろん、解説や注釈に監修者なりの狙いなり、願いは込められている。だが、それは少なくとも前書きに書くことではないだろう。まずは本文を読んでいただきたい。

ただ、これだけは確実に言える。

あらゆる「ドキュメンタリー」がそうであるように、そこには個別の事情を超えた、普遍性が潜んでいる。

例えば本文中の富野監督の言葉。

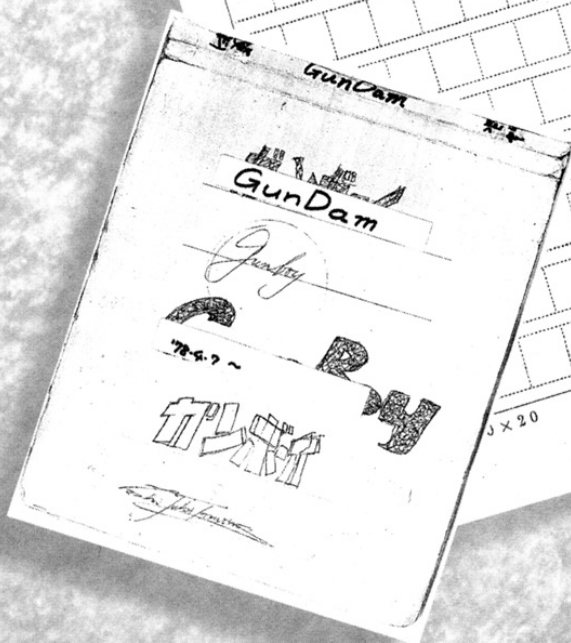
「まずいな、本音を書きすぎる。この方法論は、ひょっとしたら、あらゆる作品の演出論として通用する」

このように本書の中には『ガンダム』を通じて、より広い映像の世界、作劇の世界、あるいは広い意味での創造の世界へと、つきぬけるヒントが潜んでいる。一つのことを考え続けることが、袋小路に陥いることを意味せず、逆に普遍性へのアプローチとなる。

そのように考えられる人を、『ガンダム』では、ニュータイプと呼んでいたのではないか?

では、『ガンダムの現場』へと足を踏み入れよう。

目次　ガンダムの現場から　富野由悠季発言集

※各原稿を収録するにあたって、一部のひらがなを漢字に改めた以外は、できるかぎり原文のままとした。

新企画　ガンボーイ
企画メモ　㊙です。
富野喜幸
1978(S53) 11.5.
GunDam
GunDam
Gunboy
'78.5.7～
ガンボイ
×20

ガンボーイ企画メモ

BEHIND THE SCENE OF GUNDAM

第1章には、富野監督直筆の企画・設定メモを収録した。これは'78年夏から秋にかけて書かれたもので、これにさまざまな関係者の手が入って正式な企画書へと発展していったと思われる。

ロボットアニメ全盛時、日本サンライズの（現・サンライズ）企画の多くは、まずメインスポンサーである玩具メーカーと同社企画室の間で主役ロボットのギミック（変形なのか合体なのか等）やデザインなどを決定し、それを踏まえた上で、現場スタッフが作品世界や物語を構築するというプロセスでつくられていた。

『ガンダム』の場合、当初は宇宙船を中心としたSF版十五少年漂流記というアイデアから企画がスタートしたといわれる。しかし、宇宙船だけではアピールに欠けるということで、合体するロボットの登場が決まった。第1章に収録した「ガンボーイ・アプローチ」と題された29枚にわたる企画・設定メモは、スポンサーと企画室の間で既に合意のあった宇宙船と合体ギミックのロボットを前提に、富野監督がまとめたものだ。ただし、『ガンダム』の企画に関しては、前番組の玩具セールスなどが好調だったことなどから、世界観の構築については、通常の場合よりも自由度があったことは間違いないようだ。

企画・設定メモは、決定事項ではなく、いわば創作のためのスケッチ。そのため設定・物語とも本編とはかなり違う。表現レベルでの異同があるからこそ、『ガンダム』とは本質的にどのような物語なのか、富野監督の中で、この時点から明確に定まっていた「志」が読み取れる。その趣旨で「富野監督発言集」の原点として、第1章に収録した。

1

新企画 ガンボーイ　企画メモ

ガンボーイ・アプローチ

1978.8.28

キャプション：
君は、何に生命をかけられるのか？
テーマ：自由と義務
映像：修羅の連続

❶・❷解説

記録全集1（日本サンライズ刊）に収録された設定書・原案には「1978年11月14日新企画ガンボーイとして／1978年12月1日新企画ガンボイとして改稿」との記述がある。この企画メモは、その前段階に富野監督が書いたものと推察される。2は簡単なストーリー構築メモ。2時間程度のボリュームのある物語7つを軸に52話を構成するプランだ。1話完結ではない、大河ドラマ的構成はこの時点から想定されていた。シャア、ランバ・ラルや、フラナガン、ククルス・ドアンの名が見える。ララはララァの原型か。独立してハロという名も記されていることにも注目だ。

2

番組編成のもくろみ

21分×6本＝126分（2時間）
6本×7＝42本
番外6本
リピート4本
計52本

本篇7話の装飾とテーマ

1、大地　赤い彗星
　　　　ニューアースふくみ、少年
2、前線　アステロイド・ララ
　　　　ククルス・ドアン
　　　　戦士たち。男と女。
3、鬼神　ランバ・ラル　狂気と
パワーアップ→
4、さすらい　ロンリー・フラナガン
　　　　　　裏切りとアイシリアの離脱
5、激突　白い騎士ノバ　気！
6、誕生　復活のシャア　愛と斗い
7、深淵　ガウラの明星　凄絶、死と生と
　　　　シャリア・ブルとの対話

ハロ

③ ストーリーへの対処の基本姿勢

1978.10.29

少年から、青春を見上げる。

青年たちも未熟さ故の　恥ずかしさ　がある。

我々、大人たちが、かつて、恥ずかしい記憶としてある事々を、キャラクターたちのリアクションとして描いてゆく。

戦場――極限状況である。リアクションは、理性的、有機的でなければならないはずだが、青年である故に、過失として累積されるだろう。

それを、少年は、本能と勘で突破する。

反語として、文明の爛熟が生んだ、人間の退廃の部分が存在し、社会の底流に流れている事も、忘れてはならない。

④ 自由擁立と隷属／自由と義務　についての論証

戦術論をのぞいた部分での、ドラマの発端は、おそらく、日常生活では認められ、当たり前の行為（食事、入浴、ファッション、娯楽、男女のつきあい、向上心を埋める種々の行動、又、その逆の怠惰な行為、等々）、状況を、少年たちは破壊している、という認識から始める。そう思い、ノーマルな生活への憧れがたえず脳裡をかすめるだろう。

この動揺――心理的不安――が、ドラマのモチーフとなる。

もっと端的にいうと、子供を育てるという事が、生活の断面図とするのなら、戦斗状況の中では、否定されなければならないはずだ、とするのが、根本的モチーフだ。（↖）

5

6

(↙)となると、平和への欲求というのは、その日常をとり戻す、という処にある。

が、現実の戦争の中では、かなりきわどい状況の中でも、種の保持は行われ、なんとか人間は、生き永らえてきた故に、単に敵を殲滅するか、屈服しても、どちらでもよい、という論理も成り立つ。

むしろ、戦闘状況は否定されるべきだ。
屈服して良い、という思いはたえずある。

ここで、隷属という問題の本質を見すえる目が必要となってくる。これは、知力で支えられる部分と、本能的に拒否する部分との2つがある。
が、これについても、端的に言えば、隷属――奴隷――するという事は、主人に飼われ、エサをもらい、性交をし、子を育て、主人のために、子を供出し、死にゆく、という事を、全て観られ支配される事なのだ。
この隷属を強要するものが現れた時、人間が、人間としての主権を唱え、自由の場を得たいとするのならば、
自由を守るかもしくは自由を獲得しなければならないのだ。
そこには、一片の曖昧さも存在しない。
全的な、倫理感であると、思う。

戦場に於ける、戦いの目的意識は、以上の様なものであろう。

日常時の自由の獲得、主権の主張は、やや曇りやすく、こう明確には断じ得ないだろう。
なぜなら、主権＝自由への要求、という図式になって、主権がエゴイズム、であるという事が不問に伏される事があるからである。(↖)

7

（↙）これは、同時に、公共、社会、体制側の主張にも言える。

それ故、
平時の問題意識と、戦時の認識の差異は存在しよう。
本来、その様な差異があろうはずはないのだが、このデリケートな部分に関しては、今後の現象の中で、個々につきつめる姿勢を持ちたい。

戦士という男の存在

8

自由を得た文明の中で、戦士は、不必要である。
戦士的人間であればあるほど、文明の場外におかれてゆく。
強権発動を力でするしかない、性格の人間であるからで、バランスをとれないのだ。
それ故、力を示し、戦いうる敵──自然でもいい──がなければ、彼は、容易に、人間失格者になってゆくだろう。
もっとも、大昔の戦士と異なり、メカを扱うという事一つとっても“理力”を要求される部分があり、チームプレイという組織論も学びはするが、本質的に戦士である人間は、それらの知性をも全て──力を発揮するという部分に投入するタイプであろうと思われる。

そこに、人間としての悲しいタイプが存在するわけだ。

9

女性は、根本的に戦士たり得ないのは、性の機能が全的に守りにあるからだ。

屈服しても生き抜き得る、という女の決定的な機能は、女の中に己の種を残せれば、死をいとわぬ部分がある。

この、男の種も、そして意志さえも女性は胎内に宿して生き残る。

これが女性の機能であるとするのならば、男女の差別が、蔑視用語として語られる差別ではなく、種の必然である。

それ故、訓練と知性に支えられた部分で、女性も戦い得るが、本質的に戦士たり得ない。

この差別は、明確に下されねばならない。

そして、戦士の精神を伝える事が出来るのは、男ではなく、女なのだ。

これは一見、女が男に従属する型と思えるが、そうではない。社会を支えるのは、（つなげるのは）女なのであって、柱なのだ。

この男女の精神論が欠けているのが、現在の日本人。若い人々。

10

これが判っていれば、男はもっとも自信と力を、未来に向けなければならないと決意できるし、女は目の前の（夫をはずして）社会的、利益獲得のママゴンになぞ、ならないですむはずなのだ。

こんなことから、ドラマの結論は、

「私は、あなたの子供を産みたかった……。

今になって、そう思います……」

という、一女性の語りで終るだろう。

（'78-10-28）

❸〜❿解説

❸〜❿は、『ガンダム』作劇の根底部分を説明するために書かれたものだ。❸では『ガンダム』の演出テーマに掲げられた「少年から青春を見上げる」を詳説し、❹〜❼は、作品テーマ「自由と義務」に関する内容。特に❹〜❼は今読み返すと後のガンダム・シリーズにも通底する問題意識が盛り込まれており、驚かされる。また、❽〜❿は、キャプション「君は何に命をかけられるか」に対応する。死に行く男と戦士の精神を伝える女、というモチーフはそのまま劇場版主題歌『哀 戦士』に引き継がれていく。

⓫ エスパアの導入による考察

11
エスパアの導入による考察
ラスト・メッセージに至るドラマとして、レギュラーの中に、エスパーの導入あり得る。'78-11-3
コクヨ 30×20

ラスト・メッセージに至るドラマとして、レギュラーの中に、エスパーの導入あり得る。

('78-11-3)

⓫・⓬解説

⓫は、❶～❿の5日後に書かれた。エスパー導入の可能性を示唆している。テレビ第9話でマチルダがアムロに「あなたはエスパーかもしれない」とのセリフがあるとおり、エスパーという表現はもう少し後までそのまま使われ、やがてその概念は「ニュータイプ」に高められる。⓬は⓫に先だって書かれているが、こちらも人類のさらなる進化──ガンダム的に言うなら人類のルネッサンス──を見据えて書かれた内容だ。最後の「もはや、時はない～」は、どこかララァの「刻(とき)がみえる」を彷彿とさせる。

⓬ ラスト・メッセージ(シャリア・ブルとの対話より)

人類は未開だ。何もしないでは、いられない。無の心で、宇宙を、世界を見守るほどに、豊かではない。

人類には、未だ、戦いという遊戯が必要なのだ。

知も理(ことわり)も、その混沌から生れる。人類は、今、知と理そのものの、鍛えの時代なのだ。

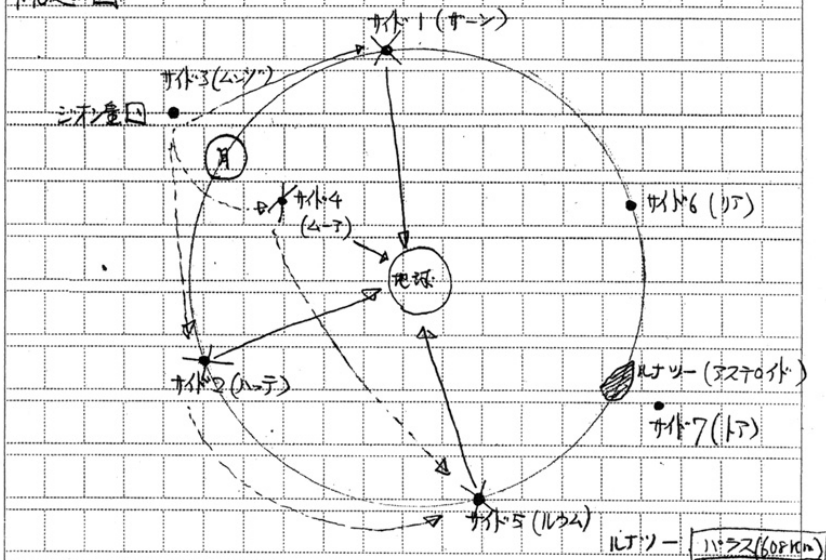
我々は、前人類といえよう。が、今や、我々の精神は拡散しきっている。紀元前にあったように、人類に教えを伝える事はできぬ。

伝習の時代は、終った。

もはや、人類は、己の力で、たかねめばならない。

太陽の輝きが、銀河系をのみこむまでに、成長せねばならぬ。宇宙は、新たな精神のモチーフを持っている。

もはや、時はない。あと、300億年もない……。

('78-10-30)

12
ラスト・メッセージ(シャリア・ブルとの対話より)
人類は未開だ。何もしないでは、いられない。無の心で、宇宙を、世界を見守るほどに、豊かではない。
人類には、未だ、斗いという遊戯が必要なのだ。
知も理も、その混沌から生れる。人類は、今、知と理そのものの、鍛えの時代なのだ。
我々は、前人類といえよう。が、今や、我々の精神は拡散しきっている。紀元前にあったように、人類に教えを伝える事はできぬ。
伝習の時代は、終った。
もはや、人類は、己れの力で、たかめねばならぬ。
太陽の輝きが、銀河系をのみこむまでに、成長せねばならぬ。宇宙は、新たな精神のモチーフを持っている。
もはや、時はない。あと300億年もない…
コクヨ 30×20　'78-10-30

⑬〜⑯解説

開戦にいたるまでの緻密な歴史設定。放送中のインタビューで、富野監督はルウム戦役などの用語について「あくまでも枕詞でしかなくって、(物語が終わったときに)そんなものは知る必要がないんだとふっきってもらえるという自信はあります」と語っている。だが、後に公式設定として宇宙世紀年表がまとめられ、枕詞は枕詞でなくなっていく。この資料では、宇宙世紀でなく西暦で表記されていることも重要なポイントだ。この資料だけでは、どの段階で「宇宙世紀」の概念が導入されたか確定はできなかったが、記録全集1の設定書・原案に利用されているところを見ると、'78年の年末ごろには宇宙世紀が採用されたことがわかる。いずれにせよ「宇宙世紀」もルウム戦役などと同様、枕詞の1つに過ぎなかったことがこの資料からも明確に見えてくる。

開戦への道

2045年
植民星（サイド）への移民が全人口の40%を占めた時点、新しいイズムの発生が認められた。
（すなわち2030年代に移民が行われ出した時、そのイズムの発生がある。
地球は神聖な、命の素イズム――聖地イズム。
国家は、サイドによって、営まれなければならぬサイドイズム）

そのイズムの体現が、

2050年
ジオン・ズムによる皇国の成立（エレズム+サイドイズム）

注	サイド1（ザーン）13億
	サイド2（ハッテ）13億
ジオン→	サイド3（ムンゾ）13億
	サイド4（ムーア）10億
	※50億

絶対管理皇国制（コントリスム）

以後、地球連邦政府との調停作業すすめられる。
が、連邦政府は移民政策の推進が第一義。

2055年
　ジオンの独立を、不可能として無視。調停の決裂の明確化。
（注　サイド5・6、各10億／累計70億移民完成）
この5年間に、ジオン、地球より、特殊鉱の利権獲得作業展開。（タングステン、トリウム、プラチナ、ウラニウム、鉛、水銀）

今、2056年
ルナ・ツーの成立！（2030年より作業開始）
ジオンが独立皇国として認知せざるを得ないのか？
ザビ派の出現。
サイド4・5の整備拡大。各3億人の移民。
移民人口　累計75億
各サイドの自治権が国家機能を有する。

2057年

自治権と連邦調和をはかる地域連邦議会第一会総会すべからく分裂。
地球連邦の、各サイドへのドウカツ。
移民の停滞。ジオン・ムズの死。
ギムロ・ソド・ザビによるジオン第二次統制。
地球連邦の強腰。　13対50（人口対比）

特殊鉱流出の連邦の動揺。

2064年

ザビの決意。
90億移民。

2065年暮

ジオン進攻（ジオン・ムズの8周忌）

3日戦争　サイド1（ザーン）┐地球激突　13億 VS 1億
　　　　　サイド4（ムーア）┘BC兵器併用　13億 VS 0.5億
　　　　　サイド2（ハッテ）占拠による直接戦死者5646万人
※28.1億人

16

2066年（年明け）

ジオン連邦政府へ服従勧告。連邦政府拒否。
レビル将軍の逮捕

ルウム戦役（……ルウムが主戦闘場になった）
（一週間戦争）サイド2（ハッテ）┐地球激突　13億 VS 1億
　　　　　　　サイド5（ルウム）┘BC兵器併用　13億 VS 1億
直接戦死者838万人
※28.1億人
累計56.2億人

半年 ↕
ジオン最後通告（中性子弾による脅し）
連邦の動揺。サイド6（リア）の中立化宣言。仲裁者。
BC兵器使用禁止協定。
連邦の降伏勧告拒否
（レビル将軍の脱出、“ジオンに兵なしの語”）

戦力均衡化、ゲリラ戦へ

17

17

ジオン皇国

皇家殿設　ジオン・ズム・ダイクン

× シイミ－・ダイクン（36才）

× ハルマ・ダイクン（32才）

アイリシア・ダイクン（18才）

ハロム・ダイクン（17才）

ギムロ・ソト・ザビ

ガロム・ザビ（28才）

×サスロ・ザビ（26才）

スタシア・ザビ（24才）

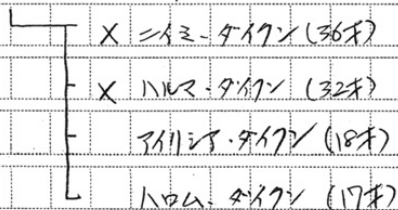
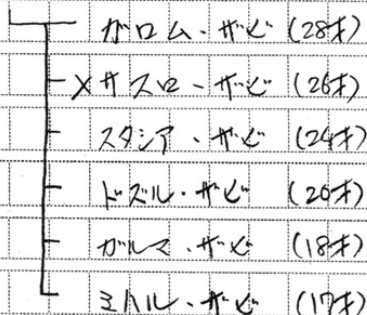
ドズル・ザビ（20才）

ガルマ・ザビ（18才）

ミハル・ザビ（17才）

皇权交替制が演じられる。

自由人の反語として。

コクヨ 20×20

⑰解説

ダイクン家とザビ家の家系図。注目すべきは「公国」ではなく「皇国」である点。公国とは本来「公爵の治める土地」あるいは「国王が治める小国」の意味があり、「皇国」とは微妙にニュアンスが違う。だが、ジオン側には血脈によって継承される特権階級の存在を想定していたようなので、そういう意味ではそれほど差はないとも言える。サスロ・ザビに既に死んだという意味の印があり、ガルマがザビ家の三男ではなく末弟と呼ばれる設定の根拠がわかる。

2045年
聖地イズム+サイドイズムの発生
ジオン・ズム・ダイクンによるサイド国家主義発生。
国家は秩序による人民管理をすすめなければならぬとする
ジオン・ズム・ダイクンの発意。

2050年
サイド3(ムンゾ)に13億移民終了と同時にジオン皇国設立。
創業の暗黒と人に語られる。
(一億人の粛清と語られる時代1年)

2055年
ジオンの独立を不可能とする連邦との調停決裂。
この間、ジオンの軍備力の整備。
特殊鉱の採掘権に関しての暗躍。
(タングステン・トリウム・プラチナ・ウラニウム・鉛・水銀)

2056年
ルナ・ツーの成立。
連邦内にジオン派発生。
1〜6サイドの自治権、国家機能を発する。

2057年
ジオン・ズムの死!
ギムロ・ソド・ザビによる第二次暗黒統制。
・ギムロ、ニイミとハルマを暗殺。
☆アイリシア(9歳)、ハロム(8歳)は地球に脱出。
(陪臣が地球人の戸籍を手に入れるわけ)

2059年
ダイクン派、ギムロ・ソド・ザビの次男、サスロ・ザビを暗殺。
ダイクン派一掃による粛清。(日曜日)

注
ジオン　絶対支配による人類の永続化(人別、物量主観)
ギムロ　ザビ家による絶対支配による人類管理(封建皇国)

2065年
(ジオン・ズムの八周忌)
3日間戦争

2066年
ルウム戦役
“ジオンに兵なし”
戦力の均衡化による、ジオン軍の動揺　→　物語へ

⑱・⑲解説

⑱、⑲はジオンの歴史についての設定。こちらも先の歴史設定以上に丁寧に設定されている。ジオンとギムロ(ザビ家)の思想の差も明確に考えられている。

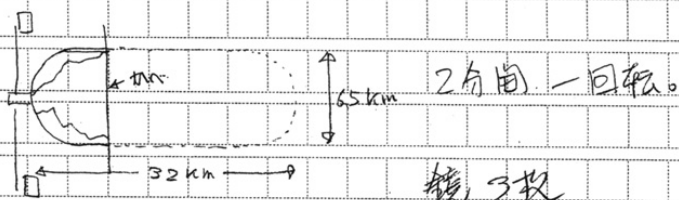
20

物語の周辺

開戦半年。各地でゲリラ戦散発。
サイド7(トア)の建設は、半年以上中止。

背景・——サイド7(トア) 一基の植民地のみ。

現在300世帯。1350人。
建設予定の1/6。完成のみ。
予定人口 300万人。

すでに成年男子600人はいない。

現在850人

2分間一回転。

鏡3枚

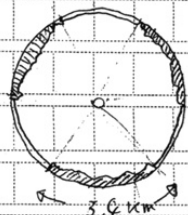
人々の大半は、第2の故郷として定住を決めていた。

円周20.4km

コクヨ 20×20

⑳ コロニー、サイド7の設定メモ。

㉑解説

連邦、ジオンの人物関係図。まだ、本格的に制作が始まる前なので、名前とポジションが本編とかなり違う。星印のついた人物がエスパーかもしれぬとの記述が興味深い。また「ハロ──ハロの矢」のメモ書きもみえる。㉒からの構想メモはこの人物図によっている。

22 サイド7（トア）の物語

大地

○サイド7のNO1バンチが建設開始。3ヶ月。開戦により建設中止成人男子の応召。
750人が残留。地球がサイド6（リア）へ避難の予定。
6ヶ月後、数十世帯がリアへ避難。
500人残留から物語スタート。

○ガンボーイの試作品の製作チームが来訪。
時、ペガサス艦の逃避。
シヤァの追撃。
ペガサスの艦長の働きにうたれる少年たちの決起。
テムロ・アムロの活躍＝ガンボーイの始動。

○シヤァのルナ・ツーの基地殲滅。
ペガサスの逃避行。ガンボーイの圧倒的強さ。
イースト・ホンゴの増長。タロー・ススムとの対立。
アムロの動物的戦闘力。エスパアへの目覚め。
冷徹なシマ・エイランド、深い悲しみのアシリア・マス。
エスパアへ目覚めるフラウ・ボウ。アムロにとって女は嫌い。

23

ルナツー脱出の補給部隊パプラ艦マルミ（18才）のタローススムへの思慕。
シャアのペガサスとパプラの追撃とパプラの撃破。

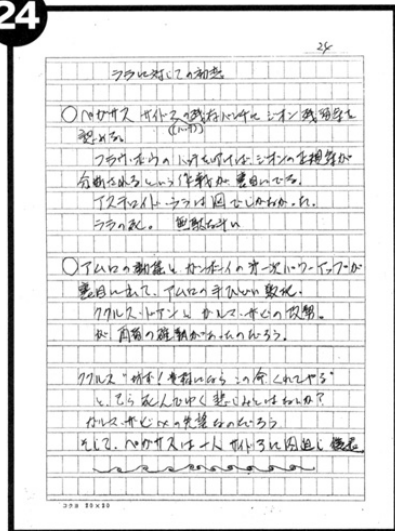
○地球へ
ゲリラとの遭遇。シヤァの増長。地球での闘いによる足元の崩れ。シヤァの敗北。
ドズル・ザビ（20才）攻撃軍指令によるシャアの戦死公告

前線

○マルミの仲介によるレビル将軍との出会い。
独立編成部隊として認知されるペガサス。

○スタシア・ザビ（24才）突撃機動軍の降下。
ガルマ・ザビ（18）アステロイド・ララ、ククルス・ドアン等の機動歩兵戦隊との前線の展開。

○ペガサス　正規軍から分離
アステロイド・ララ（13才）のエスパア！
アムロの闘志。女が闘う事を許せないとする。

24

ララに対しての初恋
○ペガサスサイド2（ハッテ）の残存バンチにジオン残留軍を認める。
フラウ・ボウのハッテをたたけば、ジオンの正規軍が分断されるという作戦が裏目にでる。
アステロイド・ララは囮でしかなかった。
ララの死。無駄な闘い。

○アムロの動揺とガンボーイの第1次パワーアップが裏目に出て、アムロの手ひどい敗北。
ククルス・ドアンとガルマ・ザビの攻勢。
が、両者の確執があったのだろう。

ククルス“坊ず！　貴様にならこの命くれてやる”
と、自ら死んでゆく悲しみとはなにか？
ガルマ・ザビへの失望なのだろう。
そして、ペガサスは一人サイド3に肉迫し後退

鬼神

25

○ドズル・ザビ摩下ランバ・ラル。
指揮官である以上に、戦士であった。素直な戦士。
その彼は、ララの戦死に狂喜する。
そして、
○フラウ・ボウも狂喜した。アムロと二人だけで闘い得る。
全てが、地獄を見るとは、絶望する事だ。

○ギムロ・ソド・ザビの投降勧告とは、投降者を市民にするというのだ。
ランバ・ラルこそ、投降者であった故に、激烈な戦闘をのみ望み、早死を欲するのか？

○ペガサスは、月から地球へとランバ・ラルに操られる。
フラウ・ボウは、ジオンへの突入を計画する。
タロー“一人でジオンを倒せると思っていやがる”

○ランバ・ラルとの攻防戦。 ミハル・ザビの登場。
マルミの補給で一息つくペガサス。
ランバラルを倒す。　アムロ“運”を判る。

26

さすらい

○ペガサス　改修のため漂流する（厳しい条件）
アシリア・マスの身分がばれる。
リュー・ウオーラーとの裏切りによる二人の逃避行。
アムロの怒り。

○ロンリー・フラナガンの登場。
改修中の戦闘はつらく冷たい。月か？
タロー・ススムはリュー・ウオーラーの処刑にこだわる。
ミハル・ザビの登場。タローの動揺。

○アムロ、ペガサスの脱出。シマ・エイランドと協同戦闘。
ロンリー・フラナガンの嘲笑をかう。
彼こそ、ザビへの忠誠を示すため一軍団のみを私蔵し、ザビの下へ戻る事を図っていたのだ。
アシリアを捕らえんとする。が、アシリアの本音と、アムロの闘いの中に、人類を託すものをみるフラナガンの死。
フラナガンの金。

27

激突

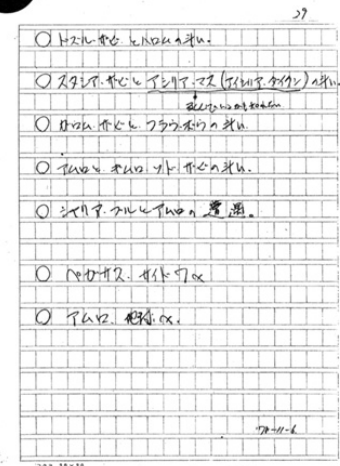
○レビル将軍の総反撃体制が整う。
白い騎士ノバ。スタシアの麾下、ギムロ・ザビの意志を呈する、巨大機動歩兵。

○アムロの戦慄
連邦国のエース、ハロは、ノバに殲滅されながらも“矢”を残す。
アムロはその“矢”を使い、ノバを倒す。

○ザビの裏切り者、ミハル・ザビ！
ペガサスでは子供が生まれるらしい。
○ノバを通じて、ペガサスは愛の寛容を学ぶ。
ハロの矢。

誕生

○シヤァの復活。戦死していなかったシヤァ。
レビルは、左遷されるが、マルミを通じて、ペガサスの支援を忘れてはいなかった。

28

○シヤァはアムロに言う。
大人たちの政治の争いなど、関係ないのだよ。
俺のペガサスへの愛が、こうさせるのだよ。
闘い、己の力を示してみたい、と。これは男の本能なのだよ、と。

アムロ、純粋に、スポーツとしてシャアと闘い倒す。

○シマ・エイランドの悲しみ。人は人を愛するということは、嫌なことだ、とアムロは思う。

○リヒアル・ブライ。レビルの後任か？

深淵

○リヒアル・ブライ、もしくは、シャリア・ブルのジオンへの降下。　ハロム・ダイクンの浮上。
ジオン敗退への布石。

○ペガサスらの、ガルマ・ザビの死。

29

○ドズル・ザビとハロムの闘い。

○スタシア・ザビとアシリア・マス（アシリア・ダイクン）の闘い。
↓
死んでいるかも知れない

○ガロム・ザビとフラウ・ボウの闘い。

○アムロとギムロ・ソド・ザビの闘い。

○シャリア・ブルとアムロの遭遇。

○ペガサス、サイド7へ

○アムロ、地球へ。

'78-11-6

㉒〜㉙解説

これは❷に書かれていた7つの物語の構想メモ。本編にその名残を留めているものから、まったく違っている部分までさまざまだ。ララが前半で死ぬ構想は、富野自らが書いた小説版ガンダムを思い出させる。また、ここでやっと「連邦軍のエース、ハロ」の記述が登場。ハロはエース・パイロットの名前だったのだ。

以上が、1から29まで通し番号が打たれた
「ガンボーイ・アプローチ」となる。
企画メモの表紙がついたファイルにはこのほか、
「ガンボーイ基本雑学メモ」「ガンボーイ背景設定」と書かれた
一群の紙資料も収められていた。
これらの資料には特に通しナンバーは打たれておらず、内容も雑多。
SF設定に関する覚え書き、軍隊用語の内容をまとめたメモ、
連邦軍の組織図案などさまざまで、「ガンボーイ・アプローチ」の内容と
一部重なるストーリー構想メモもあった。
そこでそれら一群の資料の中から、
重要と思われるものだけを抜き出して次ページ以降に収録した。

コクヨ　20×20

独特の語感を持つ登場人物のネーミング。富野監督は二章の「翔べ!!ガンダム」などで「趣味で決めている」と発言しているが、具体的にはこの50音表を使って、感じのいい音の響きを探っていたのだ。

『ガンボーイ』背景設定より

1978−10−10
なぜ、異星人を使わないか。(昨日までは異星人であった)

①異星人共存は、一方の破壊で終る。→力おしの話だけで、救いない(自由への論理が一方的になる)
一方の論理のドラマはドラマでない
②今回のテーマに対して不適
①の理由により
○戦いの原因が、宿命的因縁によらねばならない限り、人間的ドラマとならない。
○人間的ドラマにしなければ、自由は語れない。
ましてや愛さえも。
○のりこえるべきもの、かち取るべきもの、のドラマに、感動をよびおこすのは、べきものの原因の中に、共通の"種"が、造り出す(生み出す)障害があればこそ、べきもの、への対立、坑争が、ドラマとしての感動を呼ぶわけだ。
③異星人侵入は、あまりに多すぎる故

ガンダム以前のSF・ロボットアニメで敵を人類に設定したものは比較的少なかった。人間を敵に据えた作品も、軍隊や国ではなく、犯罪者集団あるいはマッドサイエンティスト率いる秘密結社といった組織である場合が多く、そこに起きる戦いは、正義対悪というシンプルな構図に基づいて繰り広げられていた。一方で、多少なりとも戦争の趣をもつ作品になると、結局敵は宇宙からの侵略者、人類とは思えないような異形の生き物あたりが敵役の定番だった。
その中で『ガンダム』は明確に国家間の紛争を想起させる「人類同士の戦争」を設定した。それは画期的な試みだった。その理由がここに明確に書かれている。それは、ロボットをモビルスーツとよび、兵器扱いしたアイデア以上に、アニメの作劇の可能性を広げたコペルニクス的展開だった。
実は、企画の極初期においては『ガンダム』も宇宙人の敵を想定していたようだ。おそらく、それを「人類同士の戦争」に改める際の理論武装としてこのメモは書かれたに違いない。

☆ミライ・エイランド（18才・女）（エリート論の出発）
　連邦政府の高官だった。清廉潔白さ故にいつかサイド主義者になる。
サイド7の建設に当たって移民する。
　建設総指導者であったが、開戦と同時に応召。参謀本部務めから前線へ移り、戦死。
　母と弟とサイド7に残り、明日にはサイド6（リア）に避難する予定だった。
　冷静すぎる女性。数学に強い。賭けごとにも強い。
　いわゆる運の良さを背負った女性。幼年学校で軍事教育うけた？
　勘！── インスピレーションが強大なのだ。
　恋心を持った時期に、インスピレーションが弱くなってくる。

☆ブライ・トリュー（19才・男）（エリート論の出発論）　まじめ大人、あおい大人（→ムリしている→アムロにカッとくる）、理想主義、気が小さい、
　ミライ以上に運を背負った男。（編注・以下1文抹消）かけひき上手。それをずるい奴だと少年たちは見て、嫌う癖がある。なれなれしすぎるんだ。
　あの容貌をもっていれば、2枚目でいられるのに、と、女の子はみんな言う。が、アムロの暗黙の支持者。
　両親はサイド建設者、共に技術者で、サイド2（ハッテ）に出張して戦死する。地球からサイド7（トア）に帰ってきた処で、トランスポーターにのりこまざるを得なくなる。
　軍事教育を得ている。

☆リュー・ショーキ（18才・男）　悲劇しょっている。

軍属。トランスポーターのパイロット候補生。半年間しか戦闘機に乗っていない。

母、兄弟をサイド1で亡くし、父を3日戦争で亡くし、ジオン憎しの感情しか持っていない、厄介な青年。が、やさしい。

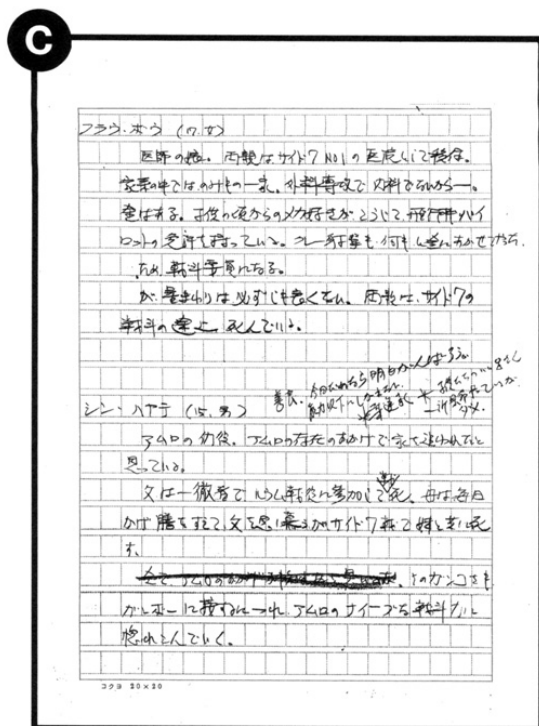
己の技量も、かえりみずにシャアに手ひどい目に会う。

いわゆる単細胞故に、ブライ・トリュー、ミライ・エイランドを認めざるを得ないが、本人は、大将になりたいって馬鹿な考えを持っている。親父は軍曹だったんだろう。

☆カイ・シデン（17才・男）　ブライを脅かす。できる男だが、一人じゃ何もできない。不運な役。日よりみ。主人公と対になる。

?→軍属。トランスポーターの生き残り。

戦う以外の興味を持たない、マニア。他のものは一切ない。

父はサイド3のジオン成立を嫌って一家でルナ・ツーに逃亡した医師。が、元・ジオンの住人ということで、白眼視されて生活している。カイそのものは、そんな周囲の人々への面あてもあってか、戦闘マニアになり下がっている。弟がいる。

☆フラウ・ボウ（17才・女）

医師の娘。両親はサイド7No.1の医院として移住。家系の中では、のけもの一家。外科専攻で内科でないから──。金はある。子供の頃からのメカ好きがこうじて、飛行機パイロットの免許を持っている。クレー射撃も何も、と金にあかせてやったため、戦闘要員になる。

が、星まわりは必ずしも良くない。両親はサイド7の戦闘の途上死んでいる。

☆シン・ハヤテ（15才・男）　善良。今日だめなら明日がんばろう。能力以下にしか出ない。※柔道家　※子供たちのいい兄さん。　一所懸命やっているがダメ。

アムロの仇役。アムロの存在のおかげで家を追われたと思っている。

父は一徹者で、ルウム戦役に参加して戦死。母は毎日かげ膳をすえて、父を思い暮うが、サイド7戦で妹と共に死す。

（編注・1文抹消）そのガンコさも、ガンボーに接するにつれ、アムロのナイーブな戦闘力に惚れこんでいく。

D

アシリア・マス（17才）
彼女自身記憶は薄い。育ての親たるメラン・コリ
夫婦の子供と思いこんではいるものの、ジオン・ダイクンの
直系である事を知ってはいる。
が、青春、過去をすてて生きようと、サイド7移民を望み
きたことが、26人衆の一人となる事となる。
あらゆる教養をおさめ、殊にこの頃の教養科目の一つ、メカの
操り能力は異常なくらい発達している。
ジオンへの怒りと帰巣本能が、一番の戦士とする。
メラン・コリ（夫婦）は サイド7で死んでしまう。

キッカ・ヒリュー（9才女）

ヒエン・ムゲン（6才男）

レツ・ザン（5才男）

オーカ

シン・シテイ

コクヨ 20×20

☆アシリア・マス（17才）

彼女自身記憶は薄い。育ての親たるメラン・コリ夫婦の子供と思いこんではいるものの、ジオン・ダイクンの直系である事を知ってはいる。

が、青春、過去をすてて生きようと、サイド7移民を望みきたことが、26人衆の一人となる事となる。

あらゆる教養をおさめ、殊にこの頃の教養科目の一つ、メカの操り能力は異常なくらい発達している。

ジオンへの怒りと帰巣本能が、一番の戦士とする。

メラン・コリ夫婦は、サイド7で死んでしまう。

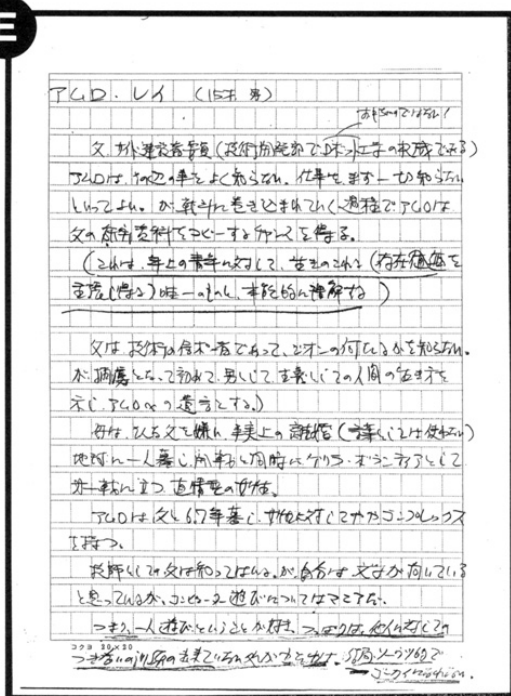
☆キッカ・ヒリュー（9才・女）

☆ヒエン・ムゲン（6才・男）

☆レツ・ザン（5才・男）

☆オーカ

☆シン・シテイ

E

☆アムロ・レイ（15才・男）

（ロボット → おもちゃではない！）

父、サイド建設者要員（技術開発部でロボット工学の権威である）、アムロはその辺のことをよく知らない。仕事を、まず一切知らないといってよい。が、戦斗に巻き込まれていく過程で、アムロは父の研究資料をコピーするチャンスを得る。
(これは、年上の青年に対して、生きのこれる（存在価値を主張し得る）唯一のものと、本能的に理解する)

父は、技術の信ポー者であって、ジオンの何たるかを知らない。が、捕虜となって初めて、男として、主義としての人間の生き方を示し、アムロへの遺言とする。

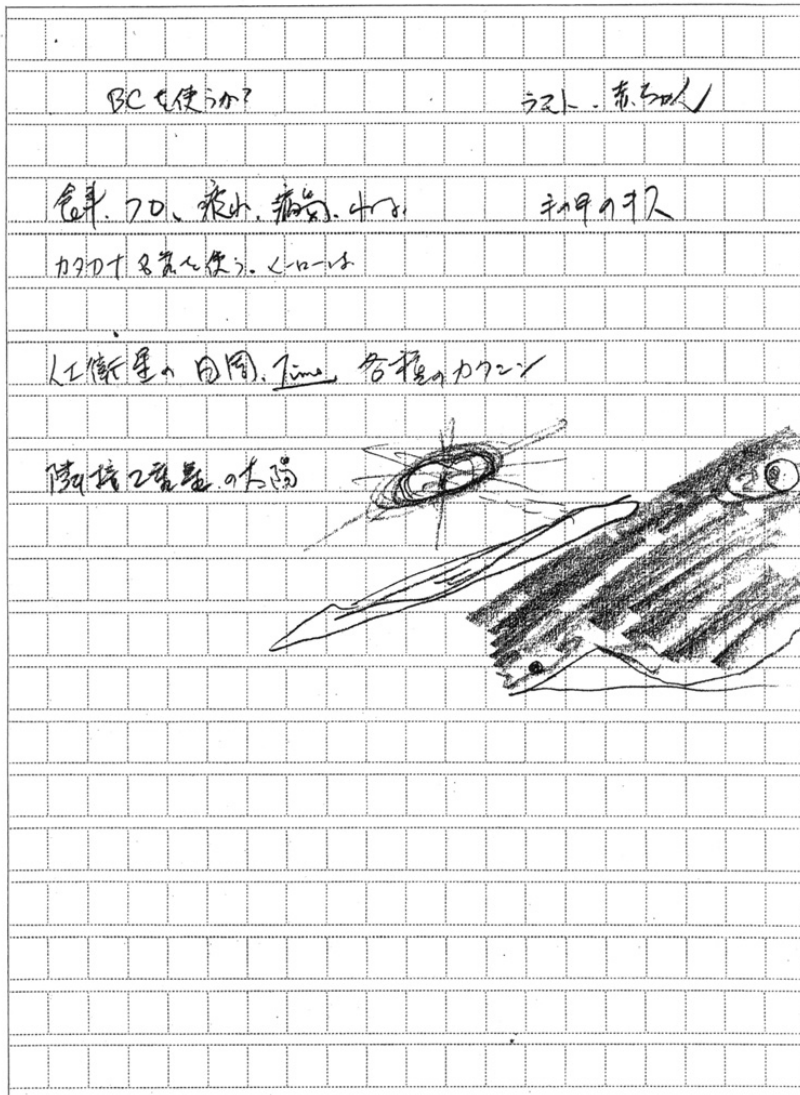
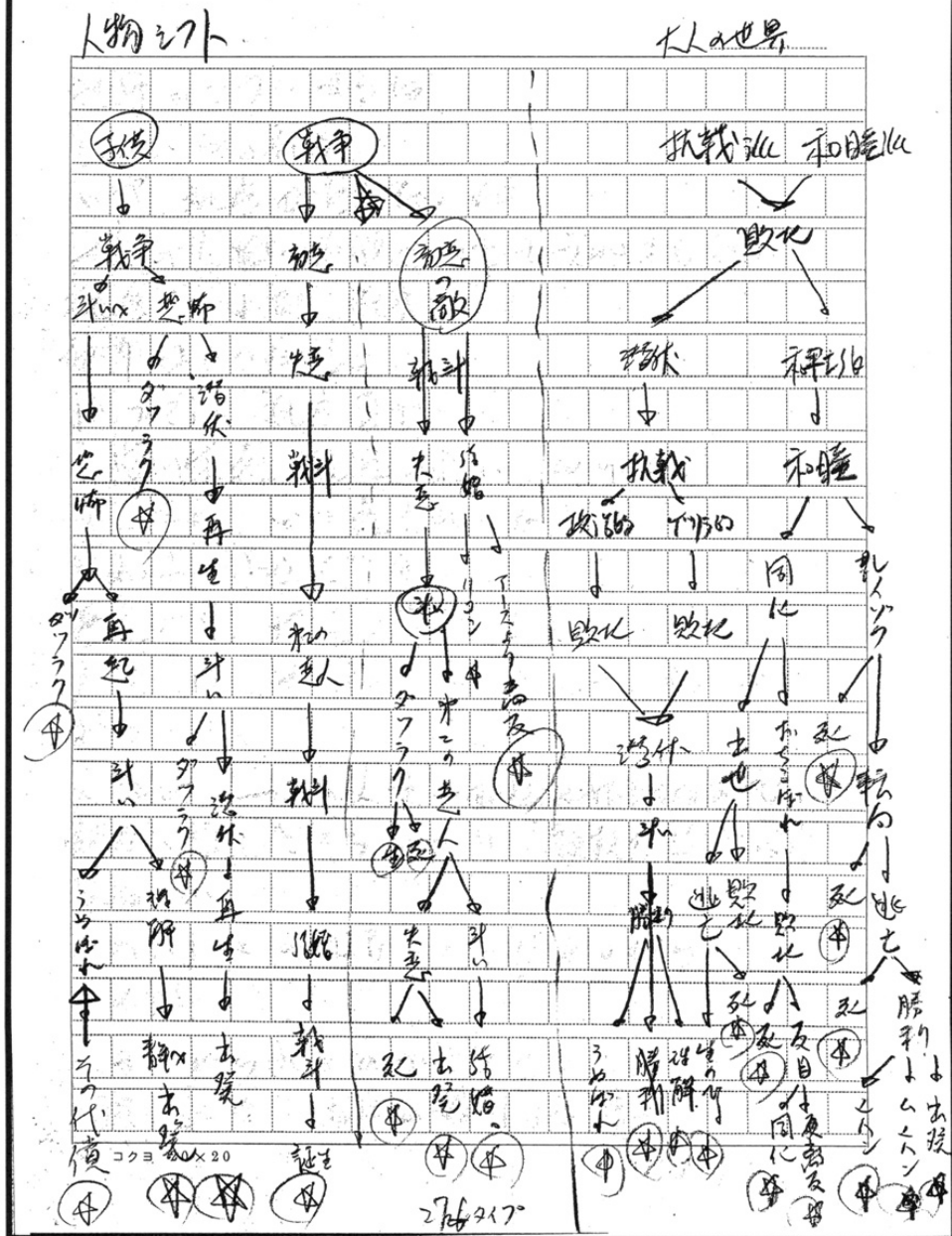
母は、そんな父を嫌い、事実上の離婚（言葉としては使わない）、地球に一人暮らし、開戦と同時にゲリラ、ボランティアとして第一線に立つ、直情型の女性。

アムロは、父と6〜7年暮らし、女性に対してややコンプレックスを持つ。

技師としての父は知っている。が、自分は文学が向いていると思っているが、コンピューター遊びについてはマニアだ。

つまり、一人遊びということが好き。つっぱりは、他人に対してのつき合いの訓練の出来ていない処が出たわけ。結局、ソーウツ的でゴーカイになれない。

Ⓐ〜Ⓔ解説

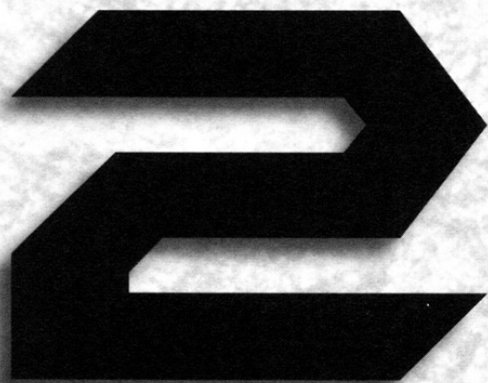
「ガンボーイ・アプローチ」よりも後に、設定が固まりつつある段階に書かれたキャラクターのメモ。デザイン作業と並行して描かれたものなのだろうか、いくつかのメモには、本編キャラクターとそっくりのラフが富野の画で添えられている。あるいは、絵先行のキャラクターに対して、設定を割り振ったものかもしれない。

走り書きのメモだが構想上重要な書き込みが記されている。「BCを使うか?」とあるのは生物・化学兵器のことで、「ジオンが毒ガスを使った」というアイデアの原点か。また「カタカナ名前を使う。ヒーローは」という記述は、アムロが日系という設定にも関わらず、ほとんどそれを感じさせないことを裏付けているようだ。さらに、「ラスト赤ちゃん」とのメモ書きは、P16・⑩のメモに書かれた女性のセリフを思い出させる。

一読では内容が把握しづらいメモである。物語中でどのようなドラマが展開しうるかを、登場人物の立場に立ってツリー構造で書いたものか。この中から物語の構想にあったものが抜き出され、プロットとして採用されたのだろう。

世界を一つにするな
巨大になる社会
いや、社会が巨大なのだ
一人の人間の頭脳で組立てられはしない
社会？それは敵、社会！
切り口をさがせ。
ドラマは、社会等でなく
人間の生死、生き、死に、なのだ。
どう生き、どう死んだのか？
それは、小さく、悲しい。
巨大でも、偉大さでもない。
人生、は、大河の、ド、ラ、マ、なのか？
違うだろう。
人生は、一つの人生は個人と独善なのだ。
権力を得てもそうであり、被権力者には全て
悪なのだ。
その人にとっても、人生があるから、
では、
まとめられるのか？人生を？
それこそ、独裁の夢のまた夢

コクヨ 20×20

'78-9-10.

企画メモの中でもかなり初期段階に書かれた1枚。富野監督は若い頃から、思いついた言葉を日記のようにメモしていたというが、これもそれに近く、構想以前のもっと混沌とした状態で書かれたメモだろう。そのためあえて内容についてはコメントしない。

このようにして『ガンダム』の企画はスタートした。
では、ここに記された富野監督の志は、
どのようにアニメ誌などを通じて、広まっていったのだろうか。
2章以降は、放送開始後に公表された富野監督のインタビューや
原稿の主要なものを手がかりにしながら、
『ガンダム』という作品がどのように視聴者に
受け止められていったかを追ってみたい。

テレビ版と音楽と

BEHIND
THE SCENE
OF
GUNDAM

第二章は、『機動戦士ガンダム』の放映開始から終了に至るまで各アニメ誌、LPに発表された文書を収録した。

『機動戦士ガンダム』の原点をどこに求めるか。少なくとも直接の原点の一つが、'77年に放送された富野由悠季監督(当時・喜幸)の『無敵超人ザンボット3』であることは間違いない。

『ザンボット3』で富野総監督は、現実に巨大ロボットがいたらどうなるか、というSF的想像力と、市街に破壊をもたらしたら、主人公といえども一般市民からは受け入れられないという、現実的でハードな作劇をロボット物に盛り込み、ファンを驚かせた。こうした要素を取り込もうという富野監督はじめとするスタッフのチャレンジ精神が、やがて『ガンダム』へとつながっていく。

スタッフを取り巻く環境もまた、そうしたチャレンジ精神を涵養した。

『ザンボット3』は、名古屋テレビをキー局とする土曜日午後5時半からの時間枠で放送された。在京局ではなく、地方局から日本サンライズがロボットアニメを発信するというユニークな形態は、'97年に『勇者王ガオガイガー』が終了するまで22作にわたって続くこ

とになる。
'70年代後半、サンライズは制作協力という形で東映発注によるロボットアニメを外注作品として手がけていた。ロボットアニメ史上に残る『超電磁ロボ　コン・バトラーV』『超電磁マシーンボルテスV』『闘将ダイモス』という作品群だ。これらの作品は、ドラマ的にさまざまなチャレンジをしつつも、作品形態としてはオーソドックスなロボット物のスタイルを堅持していた。キー局は当然、在京局だ。

名古屋テレビの放送枠は、こうした既存路線と比べてみると、オモチャには考慮しつつも『ザンボット3』『無敵鋼人ダイターン3』ともに、日本サンライズのオリジナル作品として、より個性的でユニークな路線を目指そうとした意欲が明白に感じられる。そして、これら個性的なテイストを持ち、セールス的に成功したロボットものをスプリングボードとして、『ガンダム』が登場した。『ガンダム』は突然変異などではなく、こうした環境の中で、スタッフの明解な意志が育んだものであった。

本章冒頭に掲載する「アムロのための手紙」で、富野監督は『ガンダム』が『ザンボット3』の系譜を受け継ぐ作品であると明言している。この発言に至る背景には、以上のような作品を取り巻く環境があったのだ。

'77年3月に創刊したサブカル月刊誌「OUT」(みのり書房)は、創刊2号以降、青年層向けにアニメを取り上げる雑誌へと変貌した。'78年6月には本格的なアニメ専門誌として「月刊アニメージュ」(徳間書店)が登場。アニメ誌は、物語やキャラクターだけでなく、製作スタッフにも積極的にスポットをあて誌面を構成した。結果として一部のマニアだけが注目していたスタッフの存在を、多くのアニメファンが意識するようになった。

こうしたアニメ誌の存在は、ティーン向けの要素の強い『ガンダム』のヒットを大きく支える基盤になる。

ここでは放送開始直後、「アニメージュ」に掲載された富野監督のコメントからはじまり、「ファントーシュ」「OUT」「アニメージュ」の代表的記事を並べ、放送当時どのようなニュアンスで『ガンダム』が受け止められていたかが検証できるよう構成した。

「アムロのための手紙」は、富野監督のストレートな決意表明。「テレビアニメの熱い風」は、ロボットアニメで何ができるかという本質的な創作姿勢に触れた内容。本章収録の「演出ノォト」で富野監督は、このインタビューを引用して「ガンダムがあのような物語でなければならなかったか、という本音が書かれている」と言及しているほどの重要文献である。

「富野喜幸さんにきく」「翔べ!!ガンダム」は、企画意図から世界観、今後のストーリー展開までまんべんなくカバーしたオーソドックスなインタビューだ。ラストシーンについて「当たり前にやって当たり前に終わります」と断言しているのが、いま読み返して興味深い。

一方、「ガンダム67の質問」は、ぐっと砕けた内容で、硬軟取り混ぜたファンからの難問珍問への一問一答だ。当意即妙な富野監督の受け答えが魅力的である。ストーリー構想が細部まで決まった段階ではなかったようで、「シャアは死にます」など意外な回答も目をひく。

アムロのための手紙

さて、『機動戦士ガンダム』が放映されました。アムロという少年の物語のはじまりです。

わたしたちスタッフは、先に『ザンボット3』で乳ばなれしようとする少年の物語を描きました。その系譜を受け継いでのアムロ・レイの登場です。

時代こそ、現在より少し先の未来の戦争を扱っていますが、アムロをとおして、わたしたちにとっての現実と、新しく招かれる世界とは何かを、考えて見たいのです。しかも未来のわたしたちが、何をしなければならないのか!? ということもふくめて……。

アムロの利口さは、ちょっと鼻につきます。けれど、強い少年というわけでないところに、好感はいだけます。そんな少年が、戦わざるをえない現実にまきこまれていきました。数多くの生と死とを見なければならばならない世界へ……。

あの、少しばかり神経質なアムロが、生き延びられるかどうかは、わたしたちにはわかりません。みなさんの声援あって生き延びられるのではないか、と期待しています。どうぞ、見守ってやってください。

初出:
月刊アニメージュ
1979年5月号
(徳間書店)

●ザンボット3
『無敵超人ザンボット3』。'77年10月8日から名古屋テレビで放映。遠い祖先から巨大ロボットと宇宙船を受け継いだ神ファミリーと、侵略者ガイゾックの戦闘を通じて、主人公神勝平の乳離れを描いた。

機動戦士ガンダム―テレビアニメの熱い風！

●すでに三十本前後のテレビアニメが放映されています。そこへさらに一本の作品を送り込むにあたっての意気込みをお聞かせ下さい。

富野　まず、僕等は『機動戦士ガンダム』で、これまでにあったテレビアニメの様々な条件を乗り越えてみたいと思っています。

その条件というのは、一週間に一本三十分弱の番組を作り上げる上で、ロボット物としてのストーリー制約や時間、スタッフ不足等の問題なんです。（こうした条件の悪さは、メジャーが作り出すアニメーションでは考えられないことと思います。）

僕等は、これまでの作品『無敵超人ザンボット3』『無敵鋼人ダイターン3』を通じて、このような条件を乗り越えることを、製作の姿勢としてきました。もちろん、目標が達成されるわけではありませんが、少しづつ乗り越えてはきているのです。今度の『ガンダム』では、その上に立って、スタッフの意欲は今まで以上に大きく〝俺たちだって、これだけのことはやれるんだ〟と、メジャーに対して言えるようにという気持ちでとりかかっているのです。

●その条件を具体的に言うと――。

富野　それは、この『ガンダム』がロボット・アニメだということ。そして〝たかがロボット物じゃあないか〟という評価をはねつけるという願いをかなえ、ロボットものにある話の制約をとりはらうだけの内容ある作品を作り上げるということです。

現在、僕等が作っている物というのは、メジャーの製作による長編もの等から見た場合、物語

初出：
fantoche季刊
ファントーシュ2号
1979年4月1日発行
（ファントーシュ編集室
／有限会社バルク）
インタビュー／高橋信之

●ダイターン3
『無敵鋼人ダイターン3』。『ザンボット3』の後を受けて、'78年6月3日から放映。ヒーロー、破嵐万丈がダイターン3を駆ってメガノイドと戦闘を繰り広げる。洒落っけのあるアクションからシリアスまで、バラエティに富んだエンターテインメント作で、いまでも根強い人気がある。

を「創る」という意味においては、非常に劣悪だと言えます。……だけど、その中から、何か一本筋の通ったものを、見ている人達に与えることが出来たら――それは、まず成功なんです。
でも、それが本当の反応となって僕等のもとに返ってくるのは、半年か一年……もしかしたらもっと先かも知れませんけれどね……。

●たかがロボット物……と評価されてしまう要因というのは何でしょう。また製作姿勢は……。

富野 つまりロボットが出るということが、絶対条件として存在することは、一見物語の発想を根絶させる力を持っているわけなんです。
そして戦闘なり、ギャグなりが一話にどのくらい入っているかが、問題となります。
この二つの条件に、さらに物語がワンパターンになる物理要因が付加されるわけです。
例えば、博士とか隊員とか合体シーンとか、山ほどある。それらの物的条件をすべて兼ね備えながら、尚且つ新しい世界の構築なんてあるわけがない。……とまで言えるわけで、その条件を、すべてとは言わないけれど、半分ぐらいはのみこんで話を創って行く事には極度の忍耐と条件を乗り越えようとする熱意が要求されるということです。
その具体的な創意の表われというものが、『ザンボット3』以来の僕等の目的であったわけです。そのテーマは〝明日へ向う若者の生きざま〟で、このテーマをガッシリと描けたら……ということです。

●では、過去の二作品との共通点とは――

富野 『ガンダム』は『ダイターン3』の後番組になるわけですが、ストーリー性としては『ザンボット

●メジャー
メジャーとは何か。一方、『富野由悠季全仕事』の中にこんな発言がある。
「『ハイジ』で初めて枚数を気にしないで人物を動かすコンテを描いたという記憶があります。（略）『（母をたずねて）三千里』ではフレームの端から端まで走るカットをフィックスで3秒とか4秒とかでやっても、リテイクを喰らわなかったのがとても嬉しかったです」
富野の中では、日本サンライズの当時の予算規模・作画体制と比べ、例えば日本アニメは、十分メジャーに感じられていたのではないか。

●物語の発想を根絶させる力
テレビアニメの本編は正味約20分程度。そこにロボットの発進、合体、戦闘など「ロボットアニメとしてやらなければならないこと」を入れ込めば、ドラマに割ける時間は驚くほど少ない。そういう状況が「ただロボット同士が戦っているだけのアニメ＝ロボットプロレス」という揶揄を生んでいた。深みのある物語を描くため、このロボットアニメのフォーマットを崩さざるを得ない場面は、'70年代後半にはいくつかの作品で散見されるようになっていたが、『ガンダム』ほど徹底した作品はなかった。

3』の延長線上にあります。

例えば主人公の年代。『ザンボット3』では十二〜十三才の少年期であったのが、『ガンダム』では、その後の十五〜十六才くらいまでの不安定な年頃となっています。

そして、その中で描きあげたかったのは、彼等の青春群像であったわけです。先に言ったような制約の下で、確固たる人間ドラマを創り上げようっていうのがテーマですね。

●そのテーマは『ガンダム』では、どのように表現されるのでしょうか？

富野　この主人公の年頃っていうのは、男にとって、とても中途半端な年頃で、この主人公は優等生にはなれないし、ちっとも男らしくない、ただ機械いじりだけは大好きだっていう少年なんです。そして彼が、父の開発した戦闘強化服（モビルスーツ）の操作方法を憶えることから話が始まるんです。

その時代、地球をとりまく宇宙空間には巨大な人工天体（天文科学の分野ではスペース・コロニーとして予想されている人類の居住地）がいくつか軌道に乗っていて、それぞれ国家と地球連邦とが全面戦争に突入してしまい、敵側はガンダムのようなモビルスーツ・ザクをもって地球に進攻してくる――そういう戦争という設定の中で戦うことを余儀なくされてしまう主人公と仲間達。

彼等は決してスーパーヒーローじゃない。ごくありきたりの少年なんです。そういう彼等が戦いの中で、次第に自己をみつめ他人をみつめて成長していくという青春群像を描きたいのです。

●つまり、ここに登場するガンダムというのは、個々の戦闘機械（コンバットマシーン）としての巨大メカというかなりハードSF的な基本設定を持っているのですね。

●スペースコロニー
ジェラルド・K・オニール博士は、'69年に巨大な宇宙植民地スペースコロニーのアイデアを発表。'75年からNASAとスタンフォード大学が「オニール計画」の名で研究を行った。スペースコロニーは放映当時の科学の最先端で、それが「ロボットアニメ作品」に堂々と登場した衝撃は大きかった。『ガンダム』に登場するコロニーは、オニール計画の中でも島3号と呼ばれるタイプで、直径約6キロ、全長32キロの円筒形をしている。

富野　そう、巨大な兵器という意味のロボットとして登場するし、舞台が戦場のまっ只中なわけだから、当然、戦争の持つ深い意味も関ってくる。そこに壮大なドラマが展開するわけです。作品のテーマとして非常にハードかつ、シリアスなものになっています。だから、ロボットのオモチャを買ってくれる視聴者年齢におもねった形で話を展開するわけにはいかなくなりますね。

只、そこで信じたいことは、〝本物らしい〟もの＝真実味というものを描くという姿勢は、どんな年齢の子供達にも判ってくれるのではないか？　という点に期待しているわけです。

●というと、課せられる条件の範囲は——？

富野　幸いなことに、スポンサーと局（名古屋テレビ）共に、そのへんのことを理解して貰いました。つまり、今までのロボット・アニメのように、怪獣、出撃、そして大暴れというようなパターンではないということです。

もちろん、それ以上の画面効果は考えていますが……。

ロボットを登場させる点については、全く恵まれた条件であると言えますが、と同時に『ダイターン3』のようなジョークのきいた面白い話としては見られないかも知れません。この主人公達にはギャグは演じられないみたいですね。

●なるほど、では最後にこれから出来上る作品『機動戦士ガンダム』の見所（テレビアニメとしての）というと、どんなことでしょうか……？

富野　そう、やはりインターナショナルなイメージでしょう。これは、やはりアニメならではのものだから。それと青春群像物語が、ロボット物の中で出来るかどうかという点です。

あえて、〝ヒーローでない人々の〟と言わせてもらいますが。

●名古屋テレビ
『ガンダム』のキー局。東京、大阪以外のテレビ局がキー局となってアニメ製作がなされる例は比較的少ない。富野は、'99年になって民間衛星放送WOWOWで初放映されるオリジナルアニメ『ブレンパワード』を手がける際に、「名古屋テレビという地方から『ザンボット3』を発信した時と似た感触を感じる」とコメントしている。

名古屋テレビ・日本サンライズ・創通エージェンシーが放つ異色ロボットアニメーションを徹底詳解!!

ザンボット3・ダイターン3・ガンダム

原作・総監督　富野喜幸さんにきく

――『ザンボット3』を作るきっかけのようなことから……。

富野　全く突然に名古屋テレビさんとクローバーというスポンサーさんが、2クールでやるという条件を出されたわけです。で、それならば、一息で見れるような、ストーリー的に一本はっきり通ったものをやりたいと前から思っていたことがあったので、それを、この機会にやってみようと想ったのが、基本的な製作の動機なんです。

　内容的なことで言うと、ロボット物とか、メカ物の演出を方々でやらせて頂いたわけですが、それを実際にやっていて、ああ、ここは描ききれていないな、とかこの点についてもっとふくらませてみたいな、といったことがあって、それをやってみたかったんです。で、そのやってみたかったことは何かというと、一つは『ザンボット』の場合、いわゆる被害者同盟の形で地球の人々が神ファミリーに対するわけですが、戦いに否応なく巻込まれていくこういった人々のことを考えてみたかったこと。それから、いわゆるロボットものといわれるものが成立するためには、話がどうしても嘘八百の羅列になってしまうということがあるんですが、その辺の裏づけをとってみたかったんです。単に勧善懲悪の物語でなく、二重構造的になっているわけですが、そういった部分にふれ

初出：
月刊OUT
1979年6月号
（みのり書房）

●日本サンライズ
　現在の社名はサンライズ。会社黎明期までは「後から参入した会社なのでゴールデンタイムの原作付きアニメを制作などしたくてもできなかった」（「動画王VOL．10」吉井孝幸社長インタビュー）。それを逆手にとって同社の「オリジナル志向」が生まれた。

●クローバー
　「ガンダム」のメインスポンサー。バンダイの「超合金」に対抗して合金製モデルを販売。ザンボット3、ダイターン3がヒットとなり、ガンダムの作品づくりの初期の自由度を許容した。その後も各種作品のスポンサーを続けるが「聖戦士ダンバイン」放送中の'83年に倒産してしまう。

て作ってみたのが『ザンボット3』なんです。

――実は今日うかがったのは、『ザンボット3』の他に、『ダイターン3』、『ガンダム』とあわせて名古屋テレビが放映しているわけですが、このアニメシリーズのことを考えてみようという意図があるわけなんですが……。

富野 基本的には、特に名古屋テレビさんとの関係がある、というわけではありません。ただ、『ザンボット』を始めるにあたって、それなりにシリアスにやってほしいという注文はありましたが、それ以上のことはわれわれを信頼して頂けたので、全くまかせてもらいました。その意味ではとてもありがたいと思っています。

●妥協せずに作品を作る

――『ザンボット3』には、特に物語の終らせかたなどには色々な意見がありますが……。

富野 特攻のようなことをやるとか、ファミリーが次々に死んでいってしまうということは物語の基本に含まれていたことで、作劇の側から言うと本当に予定通り、ということです。つまり、妥協せずに物語を作っていこうとするなら、あの形しかない、と。ただ心配だったのは物語のメッセージというか、テーマが見ている人に伝わるかどうかということでした。しかし、もう終って一年近く経つわけですが、その点については全く間違ってはいなかったと思うし本当に嬉しく思っています。

――自信があった……？

富野　いや、実際にフィルムにENDマークが出るまで作ってしまってからも、本当にこれでよかったのだろうか、という不安はありました。しかし、それなりの自信はあったし、またそれがなければ正直言って、あそこまでは作れなかったと思います。でも、一番大事なことは、やはりテーマが伝わるかどうかということで、それを正面から受けとめてくれたファンがいたことが嬉しいですし、またこういう形でとりあげてくださるということが嬉しいのです。しかし、それは同時に作品作りの上で甘い考えは許されないんだということで、むしろ怖いですね。

――それから、『ダイターン3』なんですが、路線変更といってもいい位、大幅に変わっていますね。

富野　確かに同じ3という数がついて、提供系列も同じなので、同シリーズのものと思われがちですが、作品というものは、基本的にそれぞれ独立しているものだと思うし、ものを作る上で同じものを作ろうという気持はないわけです。むしろ、ロボットものであるということを含めて同じものと見られるのがイヤだからこそ、『ダイターン3』のような作品を作ったということでもあるんです。

実はこのことについて、先日ファンの方が手紙の中で巧い表現をされていたので感心したんですが、その人が言うには『ザンボット3』は人殺しアニメ、『ダイターン3』はおちょくりアニメなんだそうです。そして、人殺し、おちょくりの次に『ガンダム』がどんな形で現われてくるかわからないけれど、もう焦らないで見てゆきたい、というんです。

――焦る、とは？

●一話担当
絵コンテから原動画のチェック、撮出し（撮影出し）、ダビングといった演出処理までを一貫して担当すること。アニメは製作会社によって、絵コンテと演出処理を一貫して担当させる会社と、分業にする会社がある。

●絵コンテ
画面構成の主要素、構図、キャラクターの演技、カットの長さ、セリフなどを指定した映像制作の基本となる設計図。コンテはコンティニユイティの略。富野が絵コンテをいかに重要視しているかは「演出ノォト」（P95）を参照。

富野　それは、『ザンボット』から『ダイターン』へ移ったとき、まさかこんなものが出てくるとは、と思って大変に焦ってしまったということなんです。やはり、同系列のロボットものだという意識があったんだと思う。だから、この人がもう焦らない、と言うことはつまり、作品の一つ一つを、しっかりと、地に足のついた見方で見てくれるということでぼくとしてはとても嬉しいわけです。

――富野さんの仕事はかなりバラエティーに富んでいますからね。

富野　やはり作り手というものは、たえず可能性を追っていくべきだと思いますから。

――いわゆるロボットアニメは、この他にどんなものがありますか。

富野　ロボットものの始めというか、ぼくにとってアニメーションの最初の仕事は『鉄腕アトム』なんです。それ以外でも一話担当という形では『ゴワッパー5　ゴーダム』とか『新造人間キャシャーン』とか。絵コンテだけなら、『ド根性ガエル』、『巨人の星』、『新　オバケのQ太郎』……。その他、新旧の『みなしごハッチ』、『アニマル1』、『あしたのジョー』、『紅三四郎』、『マリンキッド』などというのもありました。あと、カルピス劇場……ともかく多すぎて覚えきれないですね。しかし一つのシリーズをまかせられたものとしては、『夕やけ番長』『海のトリトン』『勇者ライディーン』の前半、それと、この三本です。これらは、ぼくのカラーがはっきり出すぎているという意味も含めて他のものと明らかに違っているところがあると思います。だからこそワンパターンの作り方をしないように気をつけてもいるわけです。

――新作の『ガンダム』について何か……。

富野　今言ったように、作品は一つ一つ独立してるわけで、系列的なことは全く考えていません。す

●多すぎて覚えきれない
その執筆量の多さから「絵コンテ千本切り」と呼ばれた富野。自伝『だから僕は…』の中では、単純計算すれば1000本など不可能、と言明するが、その仕事量が群を抜いていたのは事実。「タツノコプロ作品でみたかと思えば、同じ週の日本アニメの名作劇場でもクレジットされ、その翌週は和光プロといった具合である。（略）とても一人の人間とは思えない仕事量だった」（氷川竜介「20年目のザンボット3」）
「富野由悠季全仕事」によると、クレジット等で富野が手がけたと明確に確認できた絵コンテだけで498本あったという。

●カルピス劇場
カルピス食品工業（現・カルピス）は、フジテレビ日曜夜7時半の放送枠を、'69年4月の『どろろ』から'78年の『ペリーヌ物語』まで、一社で提供していた。そのため、特に『アルプスの少女ハイジ』以降の名作路線を、「カルピス劇場」と呼ぶ。『ムーミン』や『ハイジ』といった地味だが良質な児童向けアニメの企画が成立した背景には、カルピスというスポンサーの存在が大きかった。'79年の『赤毛のアン』は花王との共同提供で、これ以降「世界名作劇場」との冠がつくようになる。

でに何本か御覧になった方もいらっしゃると思いますが、強いていえば、『ザンボット3』により近いと言えます。一応現段階で4クールの予定なので当然容れ物が大きくなれば描かれる世界も違ってくるでしょう。

具体的には、見て頂く他ないので、あえて作品についてのコメントはしたくないのですが、ただ言えることは青春とは何か、戦争とは何か、ということを描きたいと思います。

●ファンの反応がはげみに

―― 安彦さんやぬえのことについて少しきかせてください。

富野 安彦さんと初めて仕事をしたのは『勇者ライディーン』で、ぬえについては『ゼロテスター』のときで、ぬえがクリスタルアートといっていた頃です。ただぬえに関しては、ぼく個人として大きな仕事でおつきあいがあったのは『ザンボット3』だけですね。

―― 一緒に仕事されてどのような印象をお持ちですか。

富野 まず、安彦さんのデザインについては都会的といっていいと思いますが、それはぼくの好みでもあるし、安彦さんのキャラのファンの気持というのはとてもよくわかります。ぬえに関しては、ぼくの個人的なことで言うととても好きです。ただ、ぬえの現在の志向はイラストの方向に進んでいると思うんですが、イラストとしてのデザインとアニメーションとしてのそれとは基本的に相容れないところがあります。つまり、デザインは確かに凄いなと思っても、それを充分に生かすのは、ましてテレビのベースではちょっと無理なところがある。それで、ぬえの人には、そのことでいつも申しわけないと思っているんです。この辺のことは、アニメーションの今後の問題の一つでしょう。

●夕やけ番長
'68年9月30日より放映。初めてチーフ・ディレクター(CD)を担当した作品とはいえ、「辞めた方がいたから後釜でついたみたいな形で、尻拭いをしたのです」(『富野由悠季全仕事』)程度のことだったらしい。

●海のトリトン
'72年4月1日より放映。手塚治虫の原作『青いトリトン』を大胆に脚色。特に、勧善懲悪の図式を廃したラスト(脚本は斧谷稔名義で富野自身の手によるもの)は、富野アニメの原点。

●勇者ライディーン
'75年4月4日より放映。ムー大陸人の血をひく主人公ひびき洸が、プリンスシャーキン率いる悪魔の軍団に立ち向かう。富野がロボットアニメを総監督した初の作品。放映当初は神秘色が前面に出されていたが、局の方針と合わず、富野は第26話で途中降板。後半は、『巨人の星』などの長浜忠夫が総監督を引き継ぎ、富野は各話演出として残った。

●安彦さん
アニメーター、キャラクター・デザイナー安彦良和。『勇者ライディーン』でキャラデザイン、作画監督として富野とコンビを組んだ。『ザンボット3』はキャラクターデザインのみ担当。『ガン

――では、今言われたことも含めてアニメーションの将来について。

富野　総括的にきかれると困っちゃうんですが、端的に言うとこのように注目されているということはスタッフにとっては非常にいいことだと思います。何故かというと、やはり手応えのないところで作っていると、所詮日陰ものだ、みたいな気持ちになるもので、やはり作品を作っていく上では、作り手と同じレベルで受け手がいるべきだと思います。それから、アニメーションの将来ということについては、今のように受け手の側も楽しみ、かつ批判を寄せてくれるといった状況が続き、そしてわれわれもそれに応えることができれば、決して悲観することはないと思います。ただし、注意しなければならないことは隆盛期があれば、当然衰退もあるわけで、これは将来的な意味で自覚しなければならないと思います。

――最後に富野さんが、御自分で考える代表作、推薦作は何でしょうか。

富野　それは、アニメーションは全くの共同作業ですから、基本的には代表作云々は言えないことです。また、ぼくの名前を出せるほどの作品はまだまだ仕上っていませんし……。しかし、あえて今現在の代表作というと……『ガンダム』です。現在のぼく自身をかけているという意味で……。

ダム』ではアニメーション・ディレクターという肩書きで、キャラデザイン、作画監督を担当し、その分担を越えたパートナーとなった。後に自らも『クラッシャージョウ』『巨神ゴーグ』などの監督を手がけ、現在はマンガ家として多くの作品を発表している。

●ぬえ
スタジオぬえ。高千穂遙、松崎健一、宮武一貴らが参加するSFアートスタジオ。当時、日本サンライズとはブレーンあるいはアイデアマン的な関係があった。松崎健一は『ガンダム』で脚本家としてクレジットされているが、実質的なSF考証も行っていたという。宮武一貴は富野作品の『ザンボット3』『聖戦士ダンバイン』に参加。SF作家の高千穂遙は「月刊OUT」でガンダム評を書き話題を呼んだ。これについてはP126参照。

総監督 富野喜幸さんに聞く
「翔べ!!ガンダム」

ガンダムの総監督は富野喜幸さん。
ダイターン3、ザンボット3、勇者ライディーン、海のトリトン、そしてこのガンダムは……?

―― まず『ザンボット』で描き切れなかったところを『ガンダム』でということをきいてますが、その辺から。

監督 『ザンボット』の場合には、あくまでも一つの事件を追うとともに、日本人の、われわれが一番皮膚感的に伝わりやすいだろうという設定の中でつくった。そういう意味で完全にいままでのロボットものの範疇の中でつくってたと思うんです。ただ、その中で、いわゆる物語の世界をとりまく世界観ですね。それがひとつ描き切れなかったというのが、ややつくり手としてはおもしろくなかった。

それはどういうことかというと、やはり大きな世の中の仕組みというか、一人の人間が生きていく上では、結局周りの人間というのが当然必要なわけです。つまりその意味での社会ですね。それと個人というものの、かかわり合いみたいなものを、描いてみたい、と思ったんです。

それともうひとつ、ロボットと言われているああいう機械は、やはり大変にパワーがあるわけで、もし兵器として成立するならば、かなり究極的なものだと考えられる部分があると思うんですがその辺の、変な言い方ですが、異常感みたいなものがもうひとつ出せたらいいなっていう気がし

初出：
月刊OUT
1979年10月号
（みのり書房）
インタビュー／堀井雄二

●翔べ
本来、「翔べ」は「とべ」と読めない。資料を総合すると、'77年の流行語に「翔んでる」が登場するのがきっかけのようで、'78年には「カモメが翔んだ日」（歌・渡辺真知子）、「翔んだカップル」（マンガ・柳沢きみお）が登場。「翔んでる女」という言葉も流行した。こうして「翔」の使用が一般化していったようだ。

たことです。

それと、スペースコロニー、つまり宇宙移民ですが、これはM・I・T（マサチューセッツ工科大）のオニールのプランで彼はこの計画を通じてやがてくる人口の超過に対する、人間の考え方変革の必要性を訴えているのだとぼくは思うんです。それも近未来にね。で、この意識革命を物語世界の中で、ひとつ語ってみたいというのが、『ガンダム』の最終的なテーマなんです。

現在の『ガンダム』の大きな流れで言いますと、2クールまでが、『ガンダム』という作品世界の現実っていうのはこういうものなんだということを、まず説明している段階なんです。つまり、宇宙移民があってスペースコロニーが幾つもあって、人類が宇宙移民を始めていった。そして地球はこうだ、宇宙はこうだという部分ですね。それから、3クールにかけて、状況説明とオーバーラップしていきながら、人間というものは、自分を変える事ができるんじゃないのか、という人間の可能性についてアムロを通して見ていきたい。それから、特に3クールの中ごろから4クールにかけては、それまでのことをひとつのヒントにして将来もっと別の方向から視聴者たちがものを考えてくれればいいと、そういう意味で、まあ、キザに言えば、問題提起をするようなつくり方をしてみたいな、と思っています。

ですから、いまは戦争という現実の中で、かなり人の生き死にの問題にかかわってつらい話になっています。しかし、『ガンダム』のシリーズ全体を通していくと、決して陰惨でなく、なるべく希望を感じるような、シリーズ構成にしていきたいと思っています。

――ガンダムを見ていて、非常に特徴的だと思うのは、たとえば、普通だったら地球から宇宙へ飛び出すのが多いんですけれども、第5話の大気圏突入では、逆に空から降りてくる……。

監督　ですから結局その辺が、要するに現実というのはこういうもんなんだということなんです。と

●2クールまで
数字通りに考えれば、オデッサ作戦が終わり、ホワイトベースがベルファストの補給基地に寄港するに第26話「復活のシャア」までとなるが、むしろホワイトベースが宇宙に出る31話前半までというニュアンスで捉えたほうがいいだろう。

●3クールにかけて
第31話以降、最終回43話までは、ニュータイプという存在が急激に浮上し、その概念が明確になっていく過程でもある。

いうのは、単に物語だけを追いかけて、カッコよく、やっていくんだったらば、おそらく、地球から物語が出発したと思うんです。しかし、そんな描き方だと、従来の疑似SF的な部分を超えられないと思って、未来の世界を描く方法論として、単純に言っちゃえば、全部とにかく、逆になぞってみることで、リアリティを少しでも感じさせるようにしたかったというのがあるわけです。

——確かに、ひと昔前だったら、大気圏突入の危険さということは余り知られていなかったわけですが、いまは、みんな知っている……。

監督　ですから、たとえば、ホワイトベースを追いかけるシャアのムサイが人工衛星軌道に残っちゃって、シャア自身は大気圏用カプセルを使わざるをえないみたいなことで、ああ、やはりムサイは前の時代までの艦だったからそこまでの機能を持っていない。だからホワイトベースはやっぱりすごいんだなあっていうふうになってくるような気がする。こういったことを克明に追いかけていくだけでも、ひとつのリアリティが発生するんじゃないのかな。

それとリアルということに関してつけ加えますと、レギュラー、ゲストを含めて、なるべく人間的にしたかったんです。生々しくして……。そうしませんと、やはりそれこそガンダムの世界の現実認識というものが薄れていくんで、その辺は大変注意深く撮っていったつもりです。

そのため、恐らく、アニメってもっと楽に見れるはずなのに、しんどいなあ、という気分になるのかもしれない。だけども、『ガンダム』の命題っていうものを伝えていくためには、やはりこういうふうにしない限り、なかなか次には翔べないし、次に翔ぶ部分を描いたにしても、翔んだ所での気分ていうものがすてきにはならないような気がするんで、いまは、なるべくギリギリ、ギリギリつらいなあ、というふうにしているということです。

●大気圏用カプセル
ジオン軍の巡洋艦ムサイは、直接大気圏に突入できないため、コムサイと呼ばれるカプセルを艦首から射出する。連邦軍の巡洋艦サラミスも下部に大気圏突入カプセルを持っている。

もちろん、これで、『ガンダム』が全部終っちゃうんじゃありません。しかし、いまはこうでいいと思っていますし、この辺でのつらさというか、リアリティというものが、『ガンダム』の終局へ行く伏線だというふうに思っています。

――ジオンにも連邦側にも一応は共通したことですが、軍隊の生活が、制服を含めてネオクラシックな感じで、ぼくはわりと好きなんです。あれもリアリティ追求の副産物というか……。

監督 うーん、副産物、まさにほんとにそうですね。それと同時に、50年、100年たってもそう人間は変わらないだろうというひとつの表現の仕方でもあるわけですが一方、変わって欲しいな、と思うからこそ、ああやったんです。それから、ユニフォームのことですが、これは一番初めにホワイトベースの乗り組員の服装を安彦さんにつくってもらって、とにかくびっくりしたわけね。ここまでミリタリーでやっちゃって、時代逆行じゃないかと思ったけども、でも、ああ、結局これがひとつの人間の行為なんだな、と納得したときに、すべてこれでいっちゃえと思った、それで、そう思ったと同時に、あのユニフォームに合ったようなフィーリングっていうか、人々の描き方をしていかなくちゃいけなくなって、いまのような『ガンダム』の形ができ上がったということはいえます。

ともかく、あのユニフォームの持っているストーリーに対しての強迫観念というのは大変なものでしてね。始めぼくの頭の中にあったのは、みんな好き勝手なかっこうしていて、軍艦は連邦軍からかっぱらってみたいな気分でやろうと思ったんですけれども、あの服装が出ちゃったばっかりに、こんなふうになっちゃった。

――今度の特集はジオン公国や、シャアを割合多く扱うことになると思うんですけれども、結局見比べていって、やっぱりその方が見やすいところがありまして……。

監督　それはあるでしょう。要するに連邦制なんていうのは、これはもう絵に全然できないものですし、特に地球連邦は連邦政府というものの、欠点をさらけだした、大変自堕落な政府と設定してますし……。それから、シャアのことを言いますと、精神的にはホワイトベースの仲間と同じレベルにいる人物ですが、結局はあくまでもザビ家への敵討ちのためしか、働いてません。
じゃあ、どうしてシャアみたいな人物を出したかっていうと、結局、それは物語をつくっていく上でということだけじゃなくて、近未来の世界でありながら、そういう因縁にからめられた人物として、人間臭いリアリティを表す人物として設定したんです。
それから、シャアとセイラが兄妹だというのも、別に秘密でも何でもなくて、話を進めていく上で、紹介している暇がないからしてないだけの話でセイラの方は結局、そういう兄さんの生き方をきらいだから、別れて住んでいるというだけの話です。
それで、シャアのおやじさんっていうのは……、これ何月発売ですか。

――8月末です。

監督　8月の末……じゃあまだ大丈夫だな。これとにかくね、おやじの敵討ち話なんです。ザビ家に近づくために、一生懸命軍人として名をあげ、そして、ガルマをまず殺し、それから、総帥であるギレンも、いま王様に祭り上げられているデギンもとにかくたたき殺そうって気分だけでやっている人物で、それ以上でもそれ以下でもないという、大変いやなやつ(笑)。
ですから、物語に出てくるシャアっていうのは、全部上っ面をつくろった男ですが、だけどもそこにはそういうひとつの目的を掲げて厳然としてやっているという意味では、意志も強いし、やはり、決して、悪い人間じゃないというふうに思っています。

――その敵討ちは結局成功するんですか……。

●8月の末
ハモンがランバ・ラルの弔い合戦を挑み、結果的にリュウの特攻につながった第21話「激闘は憎しみ深く」が'79年8月25日放映である。

監督　それはちょっと言えない。ただ、彼はガルマ殺害には成功しているわけだけど、これも戦争というものがなければ、そのチャンスもなかったわけで、幸というべきか不幸というべきか……ぼくは不幸と思いますけどね。シャアにとって。要するに彼もまた戦争の一つの駒にすぎないということを説明するのが、敵討ちという物語設定の一つの目的です。

——シャアは今、左遷されてますが。

監督　9月の末頃復帰します。その辺ザビ家の内情を利用するのが巧い男ですから。但し、任務地は地球の辺境で要するに閑職です。

——ギレンが12話で演説をして、正義を主張しますが。

監督　あれはすごく単純なことでして、自分たちが悪いことをやっているっていう言い方では、絶対に一般国民は引きつけられないというだけのことです。だから、逆にあとでブライトに言わせているわけです。「何を言うか、独裁をもくろむ男が」って。はたから見ればやはりそうでしょう。しかしいまの歴史でも、たとえば、ヒットラーがほんとに悪いか、いいかっていうのも、やっぱり勝てば官軍ですからね。ヒットラーが政権を取っていれば、やはり連合軍側の方が悪いのかもしれないし……。

——そのような、あれが悪い、これがいいといったことを超越した歴史観を持った映画がついに出てきたな、っていう感じがしますけれども、それがアニメだったということは……。

監督　いや、ぼくはほかに仕事できないからというだけの話ですよ。ただ、かといって日本の映画界で、いま、これだけのスケールで撮らせていただけるかどうかっていうと、それはちょっと疑問だし……。要するに、やってみたかったっていうことです。

●ギレンの演説
ジオン公国の正当性を主張するまさにプロパガンダのための演説。「悪」の側が、堂々と「正義」を主張するさまは非常にインパクトが強かった。これもまた「人類同士の戦争」ならではの光景である。

――話が変わるんですが、この間話を伺ったときに、フェリーニの『青春群像』という映画を念頭に置いているとか……。

監督　いまも、もちろんそうです。物語は戦争を俯瞰図的に見た話ではなく、アムロという少年が戦いを通じてどういうふうに変わっていくか、そして、周りにいる人物たちが、自分たちの青春をかけて戦っている戦争とは何なのかということを、アムロを中心にしてお互いが感じていくという話であるわけです。たとえば、この雑誌が出るころにはリュウ・ホセイが死にます。それは、やっぱり戦争という事実の中で物事を見ていったときに、そういうこともありうることでしょう。そういうものを通した青春物語であるわけです。

それを抜きに、ただ、戦争の悲惨さだけを描く物語だったら、もういまさらつくる必要がないと思うんです。そのためには、次の時代なりに対しての思想というものを持った作品にしていく必要があるんじゃないか、と思うんです。

やっぱりガチガチになりますね。『ガンダム』の話は、困りましたね。

――じゃあ、少し話を変えて、SF映画関係で、たとえば『ガンダム』に直接に、参考にしたというとおかしいんですけれども、何か……あるいはお好きなSF映画でも……。

監督　いやぁ、ぼくSFあんまり好きじゃなくて、『ガンダム』でSFをつくっているつもりはあんまりないんです。

そうは言っても、たとえば基本的にモビルスーツの設定なんていうのは『宇宙の戦士』のパワードスーツあたりの考え方と、ロボットアニメの折衷案みたいなところをとっていったことも事実です。それから、『ガンダム』みたいな世界観のとり方をしてはいませんけれども、かつての『宇宙戦争』など、単に宇宙の侵略者だけじゃなくて、あの時代のアメリカの社会層っていうものを描こ

●『青春群像』
フェデリコ・フェリーニの初期作品。北イタリアに住む5人の若者を描く。原題は「乳離れできないでいる仔牛」。

●SF映画関係
'77年は、『スター・ウォーズ』『未知との遭遇』の2作品が世界中にSFブームを起こしていた。『スター・ウォーズ』のライトセーバーは、明らかにビームサーベルの元ネタ。また富野は「ガンダム」に関して「2001年(宇宙の旅)を超えたい」と発言していたともいう。

●「宇宙の戦士」
ロバート・A・ハインラインのSF小説(ハヤカワ文庫刊)。ミリタリー小説の趣もあり、ベトナム戦争中に発表されたため、政治的な意味で波紋を呼んだ。文庫版では、スタジオぬえが描いたパワードスーツが描かれ、そのビジュアルインパクトは大きかった。パワードスーツはモビルスーツの原点として高名であり、後にバンダイとサンライズ自身の手により、ぬえのデザインを使用してアニメ化もされている('88年)。'97年になって『スターシップ・トゥルーパーズ』(監督ポール・バーホーベン)のタイトル(小説の原題どおり)で映画化されたが、パワードスーツは登場せず。2000年現在、キャラクターもパワードスーツもフルポリゴンで描いたCGIによるテレビ版が全米で放映中である。

うっていう意識がありましたね。

それは、『禁断の惑星』なんていうのも、ひとつの小さな世界しか描いていないようですけれども、一人の人間の、何ていうのか怨念みたいな、大変俗な発想があるわけです。娘可愛さのあまりみたいな。で、やはり人間の姿っていうのは、そんなところにあるんじゃないかな。つまりSFといってもやっぱりメカニックだけじゃないし、結局は、一人の人間ないし、ひとつの社会なりのお話なんだな、って。

いいSFっていうのは、何かそういう部分を必ず背景に持っていますね。

しかし、いままでの『ガンダム』で言えば、まあそれなりに、デテールっていうのが出てきたかなという気がしないでもない。ですから、どこかの作例を参考につくるというようなことはしないですむとは思っています。

――ミノフスキー粒子という設定がわりと話題になってるようです。

監督　ミノフスキー粒子に関しては、単純に言っちゃえば、レーダーが使える状況下では、肉眼では絶対に敵なんて見えるわけないんです。しかし、TVではやはり、一つの画面に敵と味方が見えている必要があるわけです。じゃあ、どうするかということで、レーダーを使えないようなシチュエイションを作ればいいということで、ミノフスキー粒子というものを設定したんです。

これを本当に、あるんじゃないかと考えて、調べた人がいるそうですけれども、これはやめていただきたい。嘘八百なんです。ただ『ガンダム』では、かなり、本当っぽく見えるっていう部分で、まあ、将来的な意味で言えばありうるでしょうね。

それから、当初の設定でいうと、ミノフスキー粒子というものが開発されたから、モビルスーツができたわけなんです。それはどういうことかっていうと、レーダーが使えなくなったために、

●「禁断の惑星」
'56年、アメリカ映画。惑星アルティアを訪れた調査隊の遭遇する事件とは……。潜在意識が技術によって具体化された「イドの怪物」が登場する。

●ミノフスキー粒子
ガンダム世界をもっともらしく見せるため考案された、SF的な架空の粒子。電波を撹乱する性質を持ち、質量がゼロに近い粒子と設定されている。レーダーが使用不能のため、モビルスーツによる白兵戦の必要が生じた、と解説されることが多い。元を正せば、レーダーによるアウトレンジ攻撃が絵にならないので、ロボットアニメとして近接戦や格闘をはっきり見せるためのアリバイとして設定されたものである。語源は「トミノ好き」から。

接近戦が多くなるけれどそういうときには、やはり機動力があったものが絶対的に強いはずだと。

――歴史の皮肉というか……。

監督 かもしれませんね……。たとえば、サイド7にモビルスーツのザクが潜入することができるなんていうのは、ミノフスキー粒子の設定がなければ絶対にできるわけがないわけだし。また、コロニーの中で戦争になったときでも狭い限定条件があるから、敵も味方も巨大兵器が使えないわけです。それで、核兵器を使っちゃいけない、化学兵器、いわゆる毒ガスを使っちゃいけないといった連邦側とジオン側の協約ができるわけです。これは第1次世界大戦もそうでしたし第2次大戦でもそうでした。

ですから、その辺はまさに歴史をなぞってる、って言えば、言えるでしょう。ただ、正直言ってそのくらいのことは設定しておかないと、やはりうそっぽくなっていくばかりだから。

――それから、変なことお聞きするんですけど、名前が非常におもしろいですね。

監督 それは全部趣味でやっているんですよ。ただ、ひとつ趣味だけでないのは、地球連邦政府という状況下に、かなりの混血が行われたであろうと考えたんです。それでこういうような名前ができたと。

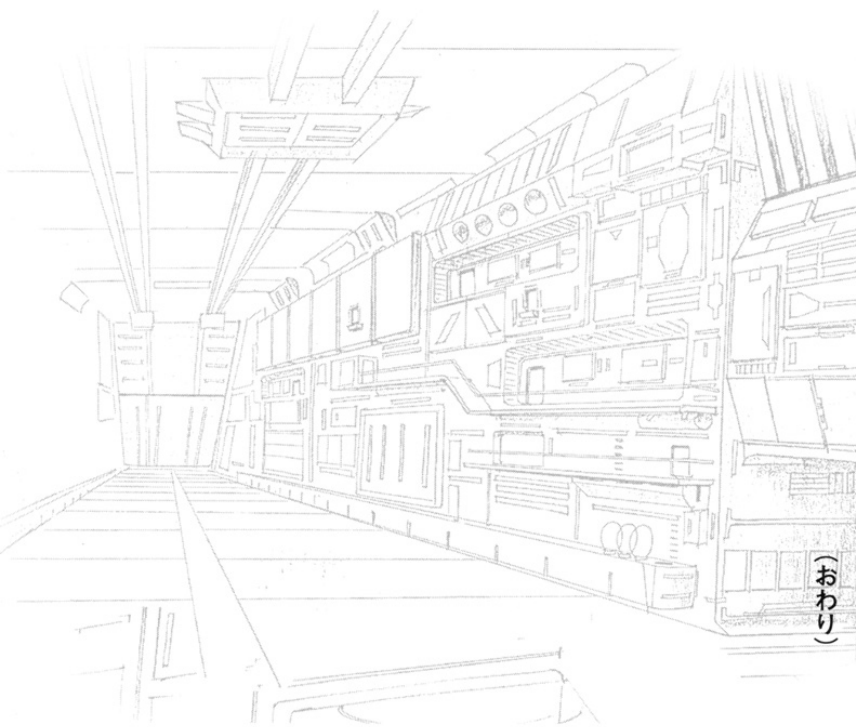
――最後に、失礼な言い方にはならないと思うんですけれども、シリーズのエンドマークが出るときの感じが今から興味あるんです。何故か。

監督 そうですね、まさに、いままでのガンダムの経過を見ておわかりのように、当り前にやって当

●全部趣味で
P30～31に収録した五十音表を活用して名前を決めたようだ。

たり前に終ります。

たとえば、さっき言いましたように、シャアとセイラは兄妹か兄妹でないか、というのもこれはファンからいったら、ひとつの謎みたいになっていますけれども、その辺を謎解きとしてなんていうつもりは一切ありませんし、ほんと、ごく当り前に終わっていきます。ただそのことが決して失望にはつながらないという自信はあります。当り前であってもね。

（おわり）

ファンからのここが聞きたいガンダム67の質問

珍問・難問に総監督の富野喜幸氏がこたえます。

アムロに新しい恋人ができる!!

1、ブライトとミライの関係は!?

もうしばらくすると、一緒になりそうな気分になるけど、最終回が終わった時点でブライトは彼女から離れていくだろうな。

2、アムロとフラウのあいだは!?

ぜんぜん問題外です。どうしてかっていうのは、テレビを見てください(笑)。

3、アムロに新しい恋人はできますか!?

できますけど、すぐ死にます。ララァという名前です。その後できるかどうかは、ちょっとわかりませんね。

4、フラウに新しい恋人は!?

レギュラーメンバーのなかのひとりが、きっと将来の旦那さんになるだろうと思います。

5、アムロ・レイ、フラウ・ボウ、カイ・シデン、ブライト・ノアの名まえの由来は!?

名まえは趣味本位でつけました。カイ・シデンは戦闘機の紫電改から。フラウ・ボウはボウという

初出：
月刊アニメージュ
1979年12月号
(徳間書店)

のがドイツ語で夫人という意味なので、フラウ夫人から。アムロ・レイはごろ合わせで一か月かかって考えました。ブライト・ノアはノアの箱舟の輝きです。

カイは、男として魅力あるキャラだ

6、カイのようなタイプのキャラはアニメでは珍しいのでは!?

珍しいとは思いません。むしろ、こういったたぐいの番組の典型じゃないかと思っているくらいです。もし、珍しいと受けとめれるのならば、まちがいなく変化していく性格が描かれているからじゃないでしょうか。

7、カイのようなキャラは好きですか!?

いちばん好きなタイプのキャラです。自分のことをなかなか人に見せないという意味では、男らしいんじゃないかな。そして、おさえるところはちゃんとおさえているし。たしかに偏屈な部分があるし、理想的なタイプではないけれど、男のあり方としては共感できると思っています。

8、アムロ・レイ、アムロ・嶺、どちらですか!?

本当は漢字の嶺です。でも表音上はカタカナでやっています。

9、セイラのヌードはでますか。

出ます。2カット、総秒数にして6秒くらい。はじめの4秒は入浴シーンのつもりです。

●出ます。2カット
37話「テキサスの攻防」にて。映画版ではちゃんと新作になっていた。

フラウの趣味はおかあさんごっこ!!

10、アムロの好きな食べものは!?

ハンバーガーです。

11、みんなの趣味は!?

アムロは機械いじり。ハヤトは柔道。リュウっていうのは、無趣味な人でして、軍人にしかなれない人でした。ブライトは自分の部屋でプラモデルを作ること。セイラは、もともと医者志望だったので、趣味といえばその勉強をすることかな。フラウはおあかさんごっこですね。カイは、自動車とか飛行機とかを動かすことが好きなんです。ミライは裁縫。

12、ブライトの髪の色は、本当はなに色なんですか?

セル画では、濃いグリーンにしています。しかし、フィルムの発色とブラウン管の発色の関係でいつも黒になっています。

13、ブライトが主人公の予定だったとか。

まちがいです。アムロという主人公をあのブライトくらいの年でやってみたらどうかという第一案があったという程度のことで、それ以上のことはありません。

14、ホワイトベースの無重力状態で髪はどうしているのですか。

ジオンにしても、連邦軍にしても、○○クリームという特殊なクリームがありまして、あのふっくらとした髪を固定させています。髪がのびることについても、最初は登場人物におたがい〟床屋さ

●床屋さん
その後「伝説巨神イデオン」で実現している。

ん"をやらせるつもりだったんですが、テレビにはまだ出していません。

アムロのおとうさんは生きている!!

15、ジョブ・ジョン、オムル、マクシミリアンなどの脇役を具体的に。

ジョブ・ジョンはガンペリーのパイロット。オムルは爆薬処理班と一般のメカニックマン。マクシミリアンは所在不明ですが、メインエンジン部分の整備員です。

16、八洲家とはどういう家柄?

おとうさんはかなりの権力をもっていた政治家です。地球連邦の閣僚で、実家はヨーロッパにあります。

17、アムロのおとうさんは、死んだのですか!?

いいえ、死んでいません。もういちど出てきます。そしてこの人は、物語が終わっても死にません。

18、結局、ホワイトベースには、何人乗っているんですか。

よくわかりませんが、35〜36人くらいは、乗っています。

19、セイラ、ミライ、マチルダ、フラウのB・W・Hは?

セイラは84・60・88。ミライは85・62・90。マチルダは84・59・86。フラウは80・60・86。

20、ホワイトベースの主食は?

基本的に、食事形態は現在と同じだと考えています。というのは人間の生理の中で、食生活その

●物語が終わっても死にません
映画版で階段から転げ落ちた時に死んだ、というのが現在の公式設定になっているらしい。基本的には「そうも見える」という解釈の問題であるはずなのだが。

ものがこれ以上規格化されるということは個人的な好みからいっても考えられません。

21、現在の食糧では、かなりかさばりませんか!?

現にいままでのテストケースでもやっていることですが、食べ物の固形化はこれ以上進まないと思いたい。

シャアとガルマはホモではない!!

22、シャアはなぜ、仮面をつけているんですか!?

彼は目が悪いために、防御マスクとして使っています。また、もうひとつの理由は、ギレンやキシリアに小さいころの顔を知られているので顔を隠す意味からです。

23、シャアの眉間の傷の謎は!?

これはザビ家に対して復讐を決意したときに、その志を忘れないようにと自分でつけたものです。

24、シャアとガルマの出会いは!?

ジオンの士官学校で同期生でした。シャアは首席、ガルマは3、4番の成績でした。

25、そのころのシャアとガルマはどんなつきあいでしたか!?

ガルマは士官学校時代にシャアの力を見抜いていて、将来、自分の懐刀として使おうと決心していました。

26、シャアとガルマはホモ?

ウソです。いっさい、そんなことはありません。まだ若いんだもの(笑)。

27、CM前後に出る効果音は"シャア"ですか"シュー"ですか!?

ぼくはちょっとわかりません。スキャットでアイキャッチャーを作ってほしいとお願いしたら、たまたまあの音声ができあがったのです。

28、シャアの両親は!?

おとうさんは、キューバのゲバラ首相のような人です。実のおかあさんは、おめかけさんだったらしいです(?)。

29、シャアとセイラが手に手をとって会える日はきますか?

シャアは間違いなくセイラから離れていって、まるっきり別の世界の人間になっていくという終わり方にするつもりなので、そういうわけにはいきません。

シャアはやはり死ぬらしい!!

30、シャアとセイラは本当に兄妹なんですか!?

血はつながっていますし、兄妹です。ただ、おかあさんは違うかもしれません。

31、シャアに恋人はできますか!?

ララァが恋人のような存在です。ただ、ふつうの恋人っていう感じとは違うと思います。

●アイキャッチャー
ガンダムのアイキャッチは2種類。1~11話までがタイトルロゴに光が重なるデザイン(写真)。12話から42話までが、ガンダムがビームサーベルを抜くタイプ。43話はAパートでガンダムが破壊されたため、再び当初のパターンに戻った。

●ゲバラ
チェ・ゲバラ。キューバ革命で大きな役割を果たし、カストロ政権で要職につく。後にキューバを離れ南米でゲリラの指導者となるが、捕えられ処刑される。

●ララァが恋人のような存在です
2人の関係については「演出ノート」(P111)に、その気分が書かれている。「大佐の、ララァ・スンって寝言を聞いた女はかなりいるんだ」というのは、続編『逆襲のシャア』に出てくるセリフ。

32、どうして、シャアのザクだけ性能が違うんですか!?

性能はおなじです。パイロットの腕が違うためにそのように見えるのでしょう。まあ、それなりにチューンアップはしていますが……。

33、なぜ、シャアのザクだけ赤いのですか!?

シャアが目立ちたかったからです。本当は中隊長機としての存在を示すためです。だから、別に赤でなくてもいいんです。

34、シャアは最後まで生きのびることができますか?

いまのところ、最後で、たぶん死にますとしかいえません。

35、なぜ、ガルマをあんなに早く、殺したのですか!?

ジオン公国と連邦軍との戦争というなかで、人と人との組合わせとしてガルマを殺したということです。つまり、作劇上の理由でということになります。

ガルマのおかあさんは病死していた!!

36、なぜ、ガルマは、髪をいじるんですか?

神経質だからです。

37、ガルマはイセリナのために国を捨てるつもりだったのですか!?

みなさんのご想像におまかせします。

●たぶん死にます
だが、彼は生き延びた。テレビでは生死不明だったのが、劇場版ではラストにシルエットが登場するという形まで取って。その理由は、P92の「シャア？　彼こそ己をたかめるために必死に己を鍛え、体験を重ねたのではないだろうか？」というくだりを読めば理解できるであろう。

38、ガルマのおかあさん、つまりデギン・ザビ夫人とはどんな人ですか!?

デギンのおくさんはたいへん賢く美しい人です。でも、もう病死しています。なにせ、鬼っ子がつぎつぎ生まれてきたから、人生に悲観して……（笑）。

39、なぜ、美形の血筋なのに、ドズルだけブ男なんですか？

あたりまえじゃないですか、おかあさんが違うんですよ。そういう話は歴史小説のなかによくでてくるでしょう（笑）。

40、どうして、ジオン側の人たちがつぎつぎに死ぬのですか!?

物語の展開上、ジオンの人々が死んでいるだけで、ホワイト・ベースにかかわったかれらが不幸な人たちなんです。もちろん、ほかでも多くの人々が死んでいます。

まあ、そのためにリュウやマチルダの死をああいう形で見せて、戦争のひとつの現象として描いたつもりなんですが。人を殺すっていうのは、ドラマチックにできますけれど。それをあえてしないというのは、リュウやマチルダの死も戦争のなかでは、ジオン兵士の死とおなじレベルでしかないということを表現したかったためなんです。

ギレンにもちゃんとおくさんがいた!!

41、ミハル・ザビはなにをしているんですか？

彼女は存在しません。12話の作画打ち合わせの段階までは生きていたんですが。そのせいで「アニメージュ」（'79年8月号）にも掲載されてしまったんです。

●ミハル・ザビ
P21に収録した初期資料の中に、次女としてミハル・ザビの名が見える。また、ガルマがザビ家の末弟となっているのは、三男サスロ・ザビが設定されていたから、という説もある。

42、キシリアはなぜ、マスクをつけているんですか!?

戦場で肌が荒れないようにです。

43、なぜ、キシリアは味方を裏切ろうとしているのですか!?

裏切ろうとしているわけではありません。ただ、彼女が政治で立つうえにギレンと政敵になると見抜いているからなんです。

44、ランバ・ラルとハモンの具体的な出会いは!?

ルウム戦役で被災者になったハモンをラルが助けたことからです。

45、12話のラスト近くで、シャアの「ビューティーボーイ」というセリフが台本にはあったそうですが、どうしてカットされたのですか。

ぼくがビューティーボーイってことばをきらいだったから。

46、ギレン・ザビは独身ですか!?

当然、結婚しています。ただ、この人ほど自分の奥さんを公式の席へだすのを嫌っている人はいないので、でてこないだけですよ。

47、最近、絵がみだれているようですが……。

気にしています。なんとかしなければ……。

ヤマトより強いホワイト・ベース

48、なぜガンダムはそんなに強いんですか?

ヒーローだからです。

49、よくコンピューター解説図の字がでますが、本物ですか。

あれは、うそです。コンピューターを詳しく知っている人など、ガンダムチームのスタッフにはおりません。

50、ホワイト・ベースとヤマトはどっちが強いのですか。

聞くも愚問で、波動砲さえかわせればホワイト・ベースが強いにきまっています。

51、ルウム戦役とは!?

ジオン公国とガンダムが戦うちょうど8ヶ月まえにあったいちばん大きなジオン公国と地球連邦軍との戦争です。これはサイド5(愛称ルウム)で戦われました。

52、一週間戦争とは!?

ルウム戦役のまえにあったジオンと連邦軍の最初の戦争です。一週間、戦争がつづいたためにそうよばれています。

53、連邦軍には、ホワイト・ベースにあるモビル・スーツ以外にはモビル・スーツがないのですか!?

いいえ、あります。大量生産用のジム、少し簡単につくられたボールさん(愛称)などです。

ホワイト・ベースは変身しない!!

54、教育型コンピューターとは!?

教育型コンピューターとわざわざ説明してしまったのが失敗だと思っています。コンピューターには本来バンク・システムがあるわけですから、一般のコンピューター自体教育型コンピューターなわけです。

55、ミノフスキー粒子とは!?

単純に電波障害を起こすものと理解してください。

56、南極条約とはなんですか!?

8か月まえ、連邦軍とジオンが結んだ協定。戦争をつづけていくうえで、毒ガスや核兵器の使用禁止、捕虜の取り扱い等を決めたものです。

57、ガンタンク、ガンキャノンには教育型コンピューターはついていないのですか!?

基本的にはガンダムとおなじ種類のものがついていると考えてください。

58、コア・ファイターは折りたたんでも空を飛べるんですか?

折りたたんだら飛べるわけはありません。
そこらへんにころがっている石ころと同じになってしまいますよ。

59、ホワイト・ベースは変身しないんですか?

はっはっは!!　ホワイト・ベースが変身するのだったら、見せてほしいくらいです。

●ホワイトベース
もともとは『ダイターン3』の時に、ハロとともに「次回作に」とキープされたメカなのは有名な話。デザインのベースはスフィンクス。『ダイターン3』の時点では、三つの部分に分離し、それぞれが変型して乗り物になるというギミックがあった。

60、あの、ホワイト・ベースが巨大ロボットになるんじゃないかという話があるんですが……。

冗談じゃない。テレビマンガの見すぎです。『ガンダム』以外は見ないでください(笑)。

61、モビル・スーツといままでの巨大ロボットとどう違うんですか!?

巨大ロボットっていう概念からいうと、ガンダムは小型だと思うし、巨大ロボットは人間が操縦しているとは思えない。そういったものとは、まったく別なものと考えてほしいですね。

モビル・スーツもパイロットしだい!!

62、メガ粒子砲とはなんですか。

重金属粒子を高熱にして飛ばすもので、レーザーとは違い、真空の状態でも光って見えます。

63、ジオンでいちばん強いモビル・スーツは?

しょせんパイロットしだいですけど、能力的にいえば最強のモビル・スーツはまだ出ていません。

64、ドムは重モビル・スーツなのにどうして、あんなに身軽に動けるのですか!?

基本的には、ホバークラフトと同じ原理のため、素早く動けるわけです。

65、オープニングのアムロの服の色は、なぜ青なのですか。

アムロを白くすると、タイトルが見えなくなるんで青くしました。

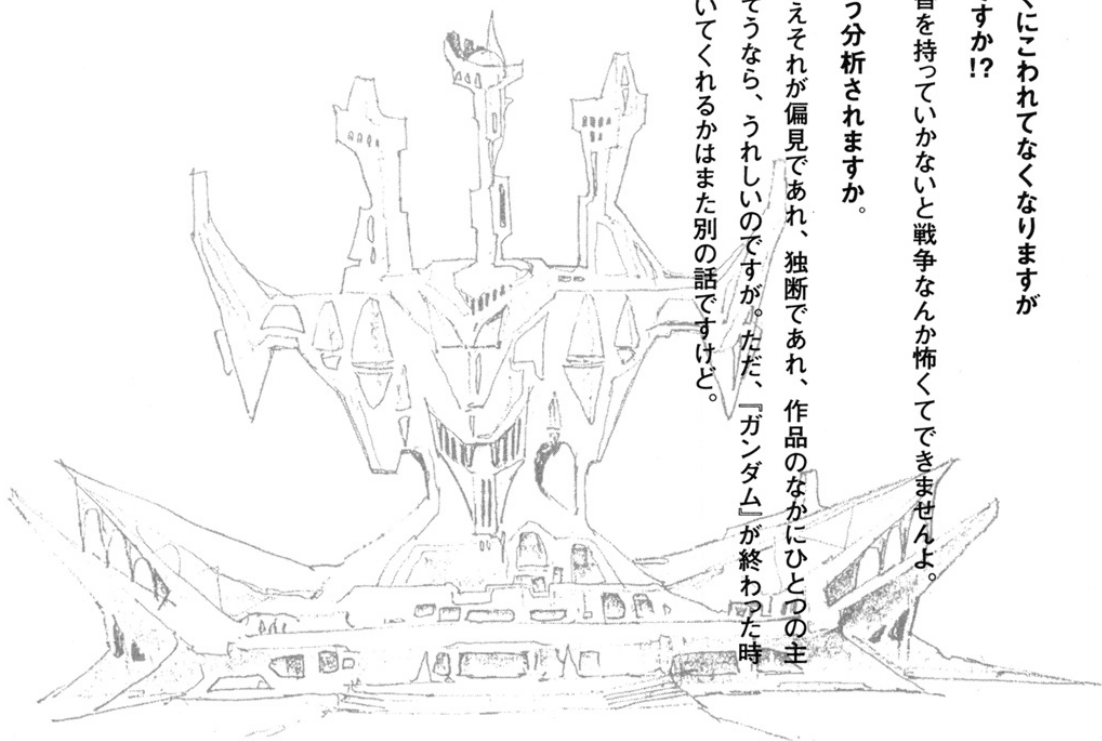
BEHIND THE SCENE OF GUNDAM

●オープニングのアムロ

66、ガンダムのバズーカやハンマーはすぐにこわれてなくなりますが次の回に新品がすぐでるのはなぜですか!?

いちばんの消耗品です。かなりの代替を持っていかないと戦争なんか怖くてできませんよ。

67、最後に『ガンダム』人気の秘密をどう分析されますか。

もし人気が出てきたとすれば、たとえそれが偏見であれ、独断であれ、作品のなかにひとつの主張が見えたからではないのかな。もしそうなら、うれしいのですが。ただ、『ガンダム』が終わった時点で、現在のファンがそのままファンでいてくれるかはまた別の話ですけど。

『機動戦士ガンダム』は、音楽面でも画期的であった。'70年代まで、アニメの音盤は日本コロムビアによる寡占状態にあり、「メジャー」作品の大半も同社から発売されていた。だが、キングレコードが『ガンダム』を取得したことで、流れが変わり、アニメ音楽の勢力地図を塗り替えてしまったのだ。

キングは'77年に『無敵超人ザンボット3』のアルバムを『ガンダム』放映直前にリリースしていた。ガンダムも早期に音楽集アルバムが発売された。加工した「交響組曲」ではなく、純粋な劇伴(BGM)をステレオ収録したもので、音楽自体の良さもあってヒットした。セカンドアルバム「戦場で」では、1枚目の「子供っぽかった」という批判を踏まえて安彦良和のイラストをジャケットに採用。この絵はガンダム世界をストレートに体現したものとして受け入れられ、1枚目を上回る大ヒットとなった。そればかりか、以後アニメのアルバムと言えばアニメーターのイラストということを当たり前のこととしていった。3枚目のドラマ編「アムロよ…」は、安彦が入院中のため苦肉の策で、アニメの修正原画をジャケットに使用したが、それも生々しさを感じさせてヒット要因となった。

これらのアルバムを通じて、富野監督は書き下ろしの原稿で積極的に自己の作品イメージを訴え、雑誌では読めないほどストレートで作品に密着したメッセージを発信していた。これらを連続した物語のように通読することで、ニュータイプの存在意義とねらいが、より正確に把握できることであろう。

アムロに託して

●宇宙歴0079

人間が文明を得た時から、技術革新に将来の夢を託して進歩してきました。科学技術によって豊かになった生活を享受することが、進歩そのものだと思うほどです。

その結果、近い将来に資源がなくなるのではないのか、という恐れを抱く時代にまでなってしまいました。これは、絶望観を生み出して、人をして生きることを嫌いにもさせます。その逆に、投げやりになったり、ひどく楽観的になったりもしましょう。が、どちらの考え方も、未来にとってはよいとはいえません。

地球に住みきれなくなった人が、宇宙に人工の島を造って住むだろうという考え方は、楽観的でしょう。人間の知恵は、もっとも現実的な解決方法を考えつくかも知れません。

しかし、『ガンダム』の物語の世界を、宇宙移民の行なわれた時代に設定したのには、2つの理由があります。

科学者が可能性があるといった計画を、1つの現実として描いてみて、それが単なる夢なのか、そうでなく現実的な事柄なのかを確かめてみたかったからです。もう1つの理由は、時代の進歩は、科学技術の進歩であるという、私たちの固定観念を物語の背景としておいておきたかったからです。これは、『ガンダム』のテーマにとって重要なことだからです。

しかし、宇宙に移民できる技術力を得たからといって、人間の本質が変るものでしょうか？　多少の変化はあるとは思いますが、歴史をみるまでもなく、人間そのものが変革することはちょっと考え

初出：
機動戦士ガンダム
オリジナル・サウンドトラック
（キングレコード）
ライナーより
発売日：
1979年6月5日（LP）
品番：
K-CA-I2001（CD）

られません。

もし、優しさだけを残した新人類などが生まれでもしたら、恐らく、植物にでも滅ぼされてしまうでしょう。

人間は、こんなものだからこそ、面白くもあり、物語もできるのではないでしょうか？　この愛すべき人々が、戦うか逃げるしかない状態に投げこまれたら、一体どうなるのか？　幾つかの青春像をみつめてゆくアムロという少年が、一体、人間の中に、半分以上の人間が死んでいった異常な世界の中に、何をみるのか？

”生きるということは何なのか？“　それを、アムロという少年と共に考え、私たちが迎えるであろう未来が絶望なのかそうでないのかを探ってゆきたいのです。

●音楽との出逢い

物語の構想が固まった時、作曲を渡辺先生にお願いできないかと考えました。その最大の理由は、単なる飾りもののBGMを欲しくなかったからです。劇中曲は、0079年を語らなければならないと考えたからです。

この主旨を理解いただいた上で、渡辺先生が作曲を、松山先生が編曲を快諾して下さった時に、作品の半分ができあがりました。

従来、劇中曲は細分化されて、音楽としての主張が薄くなったりするものでした。そこで、私たちは、作曲をする上で幾つかのテーマを設定しました。

たとえば、アムロに対してのテーマは、1人の少年が戸惑いの中から、戦いの渦中に投げこまれ、いつしか1人の戦士に育ってゆく流れを描く。

宇宙世紀0079のテーマは、宇宙に浮ぶ人工の島の美を讃えつつ、銀河のない宇宙に浮ぶ脅威。

●渡辺先生
作曲家、渡辺岳夫。故人。『アルプスの少女ハイジ』などを手がけ、『ザンボット3』『ダイターン3』『ガンダム』と、連続で富野作品を担当した。富野監督が渡辺岳夫を起用した理由については『ガンダムにおける音楽観』（P129）を参照。

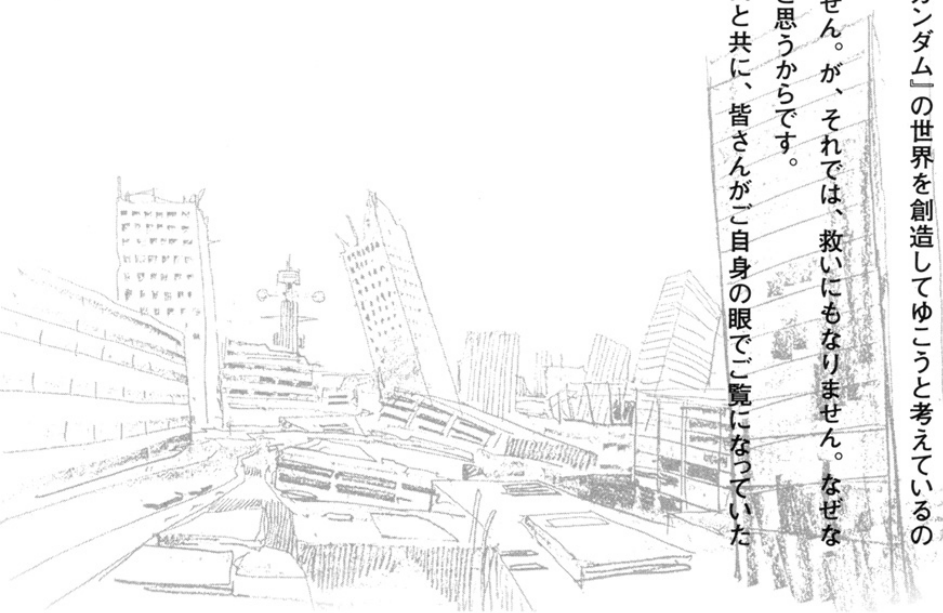
●松山先生
作曲家、松山祐士。『アタックNo.1』以来、渡辺岳夫とともにコンビを組み、『ザンボット3』『ダイターン3』『ガンダム』3作では音楽を共同で担当している。

人間の抗争。そして永遠にあるべき母なる大地……地球を語るものを。
ジオンの世界のテーマは、人間の業を象徴する圧迫と、それに対して解放を要求する人々のうごめきと憧れを語るもの。
このような、音楽としての語りを完成させながらも、劇中での曲の使い方は、あくまでもBGMとしての役割以上であってはならないのです。
この矛盾する条件をどのように満たしてゆくかで、先生と幾度かの討論を重ねたものです。殊に、物語がシリアスなため、人のぬくもりを感じさせる音楽でなければならないという、基本テーマが設定されるに及んで、両先生には、楽器の編成にまで大変なご苦労をかけてしまいました。
限られた時間の中での仕事、しかも、やや趣きを異にした作業に、われわれは一度ならず不安に駆られたものです。もっとBGMらしく楽に作曲しアレンジすればよかったのではないか、と思ったものです。
しかし宇宙の広大さと、敵の存在という不安と、なによりも銀河の中に人がいるという暖かさの感じられる音楽を耳にした時、ガンダムは翔び、アムロたちは戦いへと向かうしかないのだ、と感じたものです。
むろん、創作に完全という言葉もなければ、終りもありません。今や、われわれスタッフは、アムロたちにひきずられ、宇宙歴0079年から0080年へかけての創作のペンを進めなければなりません。そのための仕事は、まだ山ほど残っているのです。

●?????

人類が、おのれの手で、おのれ自身を半身不随にした歴史を背負った時、少しは骨身にしみて欲しいものだ、という希望をこめてガンタムの物語は進められてゆきます。それはまた、青春が持つ希望

●先生と幾度かの討論
作曲家2人は当時の打ち合わせを次のように振り返り、コメントしている。
「新宿の喫茶店の片隅で、あたかもタイム・マシーンで100年後からもどってきた人のごとく、延々と2時間も熱弁をふるって、僕を混乱に陥れた人がいます。その人の名は富野喜幸さん」（渡辺岳夫「機動戦士ガンダム オリジナル・サウンドトラック」ライナーより）
「『モビルスーツ』なる言葉の意味すら知識の無かった私共に、その背後関係を含め、情熱的に説明（講義?）して下さったのが極めて印象的」（松山祐士「富野由悠季 全仕事」より）

ともつながるものだと信じるのです。
振りむかなくなったアムロの見る世界が、終局で語られる私たちの未来なのです。そんなもの、見ることができるわけがない、とおっしゃる方もいらっしゃるでしょう。けれど未来に対して絶望してよいものでしょうか？　という問いかけも含めて、『ガンダム』の世界を創造してゆこうと考えているのです。
それは、永遠不滅と思える神の世界かも知れません。が、それでは、救いにもなりません。なぜならば、神という存在さえ人間が創り出したものだと思うからです。
では、何か？　未来とは……？　それは、アムロと共に、皆さんがご自身の眼でご覧になっていただく以外に、お伝えする方法はありません。

それは夢なのか

●宇宙歴0080年へ

たかが一つのアニメーションの作品が、未来を描いてみようと思いつくことが、傲慢で身のほど知らずの行為であることは承知しています。

にもかかわらず、『機動戦士ガンダム』をこのように描いたのは、私たち制作スタッフの中にあった欲求不満の爆発があったからです。

何に対しての不満なのか?

それは、現在そのものに対しての不満の表れなのです。これも、大きく出すぎた身のほど知らずといえましょう。

そして、所詮、『ガンダム』はララァに逃げて終ったではないかと評されるのも、また一面の真理でありましょう。しかし、それさえも承知で、私たちはガンダムを地球と宇宙を翔ばせ、アムロをララァと会わせずにはいられなかったのです。それは、ガンダムに託し、ニュータイプに託した、人類にも変革があるのではないのかという寓話なのです。私たち制作者の人に対しての願いなのです。

人類の歴史上、現在という時はかつてない危機の時代に入りつつあります。エネルギー・食料・人口増等々の例えをとっても、これは有史以来なかった危機といえます。この時代をのりこえてゆくために、私たちは過去の方法論の中に解決を見い出すというわけにはいかないのです。物事をドグマ的に論断していっても解決は発見できないのではないのか?　という不安に駆られるのです。

その方法論を展開できれば、それに越したことはないでしょう。しかし、口惜しいのは私たちは所詮アニメーションを創るしかないのです。それ以上の知恵は持ち合せていないのです。ならば、その問

初出:
機動戦士ガンダム　戦場で
(キングレコード)
ライナーより
発売日:
1979年11月21日(LP)
品番:
KICA-2002(CD)

●ニュータイプ
本書第一章から明白だが、企画書段階で「エスパァの導入もありえる」と書かれていた狙いが、「ニュータイプ」の概念に昇華したのである。この言葉は「ガンダム」がブームになっていく過程で、言葉以上の意味を持ち始める。「ニュータイプはどこへ」(P207)を参照。

題提起だけでもしたいものだと考えたのです。それが出来るチャンスなどそんなにあるものではありません。

問題提起さえ出来ないかも知れない。が、やるしかないという私たちの焦燥の現われが『ガンタム』でした。失敗し、不完全燃焼ならば次の世代の人々が挑戦してくれよう。その発端を受け持つだけの我々であってもいいのではないか？　これが、私たちスタッフの最終的な覚悟でした。

先に、私たちは、神さえも人が創るといいました。そして、残念ながら、『ガンダム』では神の存在へ肉迫し、創ることは出来ませんでした。当り前だ、と笑われましょう。が、ともかくも私たちは『ガンダム』を翔ばせました。

あとは、皆様が評し、裁いて下さればよいのです。

●またも音楽たちと

アムロが幾多の人々と出逢い、嬉しみ、喜び、悲しみ、自暴自棄におち入ってゆく間に、私たちスタッフも半歩でも前進したいものだと思ったのです。

『ガンダム』の物語の終焉が見えるにつれて、オン・エアの二ヵ月近く前に創った音楽の世界だけでは不満になってきたのです。もっと深く『ガンダム』の世界を、宇宙(そら)を、ニュータイプを語りあげたいものだと感じはじめたのです。

音楽関係者の仕事というのは、大体、番組の始まる前に作業を終えて、以後のフォローをするチャンスというのには出逢えないものです。よほどの視聴率をとり、よほどの長寿番組でない限り……。私たちは関係各社と協議を重ねました。その結果、再びチャンスに巡り合えたのです。

作曲の渡辺先生も編曲の松山先生も御多忙です。その中で、私たちが時間を盗むことができるのか？　という現実的な問題の中、とにもかくにもやってみようと御二人はおっしゃって下さいました。

ここでも、出来るか出来ないか、ではないのです。やってみて、その上での結果は世に問うしかないのです。

私たちは討論をしました。シャアのことから始って、ララァとニュータイプのこと、ホワイトベースの行く末のこと、宇宙要塞のソロモンとア・バオア・クーのこと、ソーラ・システムとソーラ・レイのことと、音楽家にとって最も不得意な単語の羅列する世界のことをです。殊に、作曲家の立場である渡辺先生は、これらの単語が象徴する世界の概念を掴まぬ限り作曲はできないのです。先生は忍耐強く討論に加わって下さいました。そして、私たちは与えられた時間をはるかに越える議論の末に、音楽への道をたどったのです。

恐らく、たかがアニメーションのBGM版といわれる作曲でこれ程の時間を要したことは例がないでしょう。ビジネスとして考えた時、全く間尺に合わない仕事の仕方だったのです。しかし、やってみるしかないという私たちスタッフの発想の中に、お互いに判り合えた共通項があったからこそ出来たことでした。私たちはガンダム世界を、それなりに描ききり、ニュータイプの誕生を迎えた地球という、魅力的な世界を表現してみたいという欲求を抑えることができなかったのです。

それが、このアルバムに収められた音楽たちです。単に聞きやすくするために、単にメッセージを伝えるだけのためにという姑息な手段を用いたとは思っていませんが、やはり、あとは皆様の裁くべきことなのです。

●楽観してみようか?

冗談ではないと思うのです。たかがアニメーションで何をつっぱっているのか、と。

我々は、ファンにとってのパロディの元を創っているのにすぎないのなら、パロディそのものをパロるものを創ってみせようか？　とさえ思いもするのです。

●ソロモンとア・バオア・クー
いずれも資源採掘用のアステロイドを利用したジオン公国の宇宙要塞。

●ソーラ・システムとソーラ・レイ
ソーラ・システムは連邦軍がソロモン攻略に使用した、太陽光線を鏡面で集約し相手を焼きつくす兵器。ソーラ・レイは、直径約6キロの密閉型コロニーを使った巨大レーザー砲。どちらもSF的大風呂敷の魅力にあふれた兵器だ。

●ファンにとってパロディの元
人気アニメの登場は、ファンの同人誌活動を活性化する。同人誌でも「アニパロ(アニメパロディ)」の存在は大きな割合を占めている。

目もくらみ、あきれるような問題提起を偉そうに掲げたとて、所詮は凡俗。笑って済ませて逃げきる事もできたはずなのです。

しかし、と、再び考えるのです。こんな馬鹿をやるスタッフが居てもいいのではないのか？　その思いが、マスターベーションである事は判っているのです。

妥協と慣れ合いと甘い平和だけで人の歴史が変革したことはありません。また、その逆に絶望と他者の否定と排斥だけでも人は変革しないでしょう。まして、厭世主義で人は生き残る事ができても、それ以上の何も生み出しはしないでしょう。

私たちは、『ガンダム』を制作するにあたって、一つの哲理を設定しました。デンマークの思想家キルケゴールの言う〝絶望は死に至る病である〟。

かといって、ニュータイプの出現を期待するだけで、私たち自身の未来が存在するなどとは思っていません。そんな他力本願的な思いをこめるだけの作品ならば、アムロはあの様に成長するプロセスをたどらせた創り方はしませんでした。確かに、素質なり資質は重要な要素かも知れません。しかし、ニュータイプの芽は、『ガンダム』の物語の中でも多数の人々の中に現われつつあります。人類の流れの一端として……。

愛の物語である、と簡単に言う事は易しいのですが、勿論、男性と女性の愛をも包みこんだニュータイプの概念というのが、『ガンダム』に於けるニュータイプ、です。では、それは何か？　それは、『ガンダム』のフィルムやビデオを観た皆様が各々御考えいただければ良いのです。

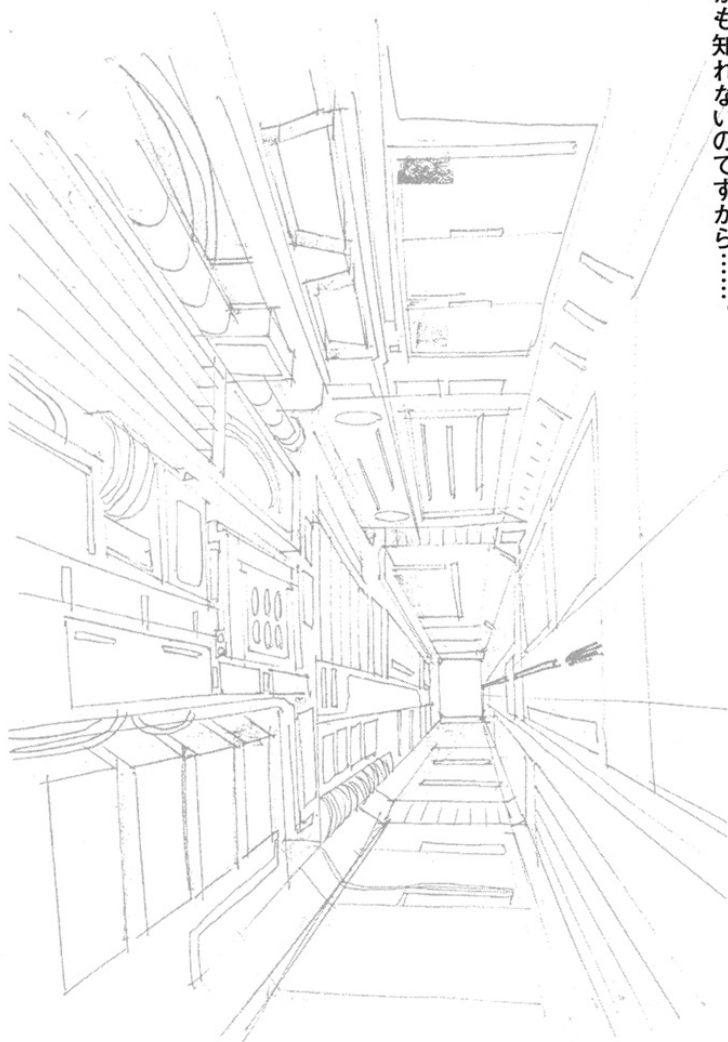
そうはいっても、ニュータイプという発想は楽観的すぎやしないか？　という反論もありましょう。しかし、人は過去、変らなかったのか？　そして、『ガンダム』の世界であっても、ニュータイプを生んでゆく歴史は、甘いものではないとしています。『ガンダム』の物語の中でも、ニュータイプを生み出す助走の部分の歴史しか描いていないのです。人類全体がニュータイプとして変革するためには、さ

BEHIND THE SCENE OF GUNDAM

●キルケゴール
哲学者、宗教思想家。著書『死に至る病』で語られる〈死に至る病〉とは、神との関係のもとで人間の自己に生じてくる絶望状態のことであり、肉体の死をもってすら終わることのない病であるとされている。

らに苦難に満ちた歴史をたどらねばならないでしょう。そして、ふと思うのです。今、私たちの生きている現在という時も、ニュータイプを生み出すために与えられた時代ではないのか？

アムロは、もう振り返らなくなりました。フラウ・ボゥも、マチルダも、イセリナも、ロランも、ランバ・ラルも、ハモンも、セイラやミライも、そして、ララァをも振り向かなくなりました。

そのアムロが向わなければならないのは、ニュータイプそのものによって構築される世界なのです。これは、私たちに描ける世界ではありません。人が永遠に希望する世界であり、ひょっとすると神が隣接する世界かも知れないのですから……。

●ロラン
第15話「ククルス・ドアンの島」に登場するゲストヒロイン。

道を拓く

私たち制作スタッフは、何を考えて物語を創ったのか？　時には、そんなことを思いもする。が、すでに、ニュータイプの邂逅は終り、時代は変ってゆくのではないのか？

そういった設問を残して物語は一応の終了を迎えた。完結ではない。しかし、その事が世間でよく言われるパート2を創るために完結にしていない、というのとは違う。

我々自身がニュータイプであれば、その至る道を語り、人類の理想世界をかいま見ることもできよう。しかし、口惜しくはあるが、現在の我々にあれ以後の物語を創り、描く力がないのだ。それ故に、中断せざるを得なかった、と告白しよう。

そして、視聴者と、また、このアルバムを聴いて下さる方々と共に、ニュータイプの至る世界とは何か考えてみる。そのために、物語を総集して鳥瞰してみるのも無駄ではないと考えたのである。

殊に、聴覚からの情報は思考を喚起する。映像は観たあとでの印象の回想的思考を強要する。この違いは重要である。これが、本アルバムの編集の本旨である。

アムロたちは多くの人々に接し、戦いをくぐりぬけた。一応の戦争の終結はみたらしい。しかし、歴史に学ぶまでもなく、現在の人類は、戦争を終焉させるに至っていない。それは、ジオン共和国と地球連邦政府にあっても同じであろう。

スーパーマンが、超能力者が、ニュータイプなのか？　所詮は、戦闘要員としての能力が拡大したエスパーが、ニュータイプなのではないのだろうか？　と、私自身も思う。しかし、そうであっては欲しくないという願望が、ニュータイプという概念を発生させた。

また、言葉を変えて、その素養のない人は、ニュータイプにはなることができないのか？　素養さえ

初出：機動戦士ガンダムIII
アムロよ…
（キングレコード）
ライナーより
発売日：
1980年3月21日（LP）
品番：KICA-2003～
2004（CD）

●パート2
しかし、周知の通り、『機動戦士Ζガンダム』（'85）以降、ガンダム・シリーズは次々と製作されることになった。

●本アルバム
テレビの音声を再編集した、いわゆる「ドラマ編」と呼ばれる内容。だが、「それはドラマではない」という富野のこだわりから、「音のピンナップ」というコンセプトが提示され、それに基づいて、編者（氷川）が構成、実作業を行った。

あれば、何の努力もせずにニュータイプとして革新が迎えられるのか？　そうは思いたくはない。そうだろう？　そう思ったら、我々一般の凡俗たるもの、絶望的に悲惨である。

アムロとて、戦争に身を投じなければニュータイプへの覚醒はあり得なかったと、私たちスタッフは考えている。では、ララアはどうなのか？　彼女は、異常種であったかも知れぬ。だから、死にゆく運命にあったのではないのか？　と、私たちは決定したのだ。

シャア？　彼こそ、己をたかめるために必死に己の能力を鍛え、体験を重ねたのではないのだろうか？　私たちは、そう期待したい。それらの人々は、今、戦後の空間の中、再び、自らの生活を築くために努力を重ねていることだろう。

では、死に行った人々は、何なのだろう？　私たちは己自身の問題としてとらえた時に、自分だけは死に行くキャラクターにはなりたくないものだと、率直に思う。しかし、思いおこしてみよう。人類は、そう願望する人々を何千、何億と殺してきたのだ。

だから、現在以後の私たちの創る歴史は、そうであってはならないと、願望する。それは、一人、私たちだけの願いではないはずだ。にもかかわらず、世界のニュースを見てごらんなさい。私たちの住む日本は恐ろしいほどに平和である。狭すぎる国土でありながら、一億を越す人々の生活が営まれているのだ。しかし、これが永久に続くのだろうか？　重ねていおう。世界のニュースをみてごらんなさいと。

夢なのか？　という拙文を出して半年。結局は夢なのだろうが、やはり、人の道を拓いてゆきたいと思う心に変りはない。それを、たかがアニメーションで語るのは不遜のそしりを免れぬと書きもした。まして、人が神になれぬものでもない、と。

●夢なのか？
「それは夢なのか」（P86）のこと。

しかし、絶望が何を生むのか？　とも問いかけた。私たちは、安易すぎるかも知れぬ。それも、また良いだろう。楽観で物事を解決させることはできはしない。できはしないのだが、事に接し逃避をせずに対決してゆきたいものだと、私たちスタッフは念じ、現場でもそうしてきたつもりだ。そのスタッフの思いは物語の中の人々、一人一人に対してもそう要求したのだ。

アムロという一人の少年の生き方、そして、彼の出会った何百人とも知れぬ人々。その人々の人肌のぬくもりは単に一少年の体験なのだろうか？　そうではあるまい。他人事でない大切なことなのだと思い、そこに真のニュータイプへの道の発端を見つけたいと、願った。

それを一言で人の”愛“だ、”思いやり“だ、”やさしさ“だ、というのはやさしい。しかし、しかしなのだ。そんな言葉だけのドラマや、事実に、私たちは何度騙され、泣いたことだろうか？　だから、私たちスタッフはあえて”愛“という言葉は避けた。”やさしさ“という言葉もそうだ。人は、人のかかわりあいは言葉ではない、行動なのだ。触れあいなのだ。

私たちスタッフの総評として一人の人物に大変好意を抱いていると告白しよう。ランバ・ラル。あの愚直な男。あの強さとやさしさ。そして、私たちは、アムロに判って欲しい人物として全力を傾けて描いた。ハモンをひきつれたあの男の型の中に、私たちは敬愛の念さえも抱くのだ。彼が現在の我々の良き凡俗の代表ならば、彼を通してニュータイプへの覚醒が開かれたのではないかと思いたい。

道は、導かれ拓かれなければならない。以後は、私たちがあらためて、視聴者諸兄姉と共に考え、ニュータイプへの道を拓かねばならないのではないかと思う。それは、求めの心ではなく、与え、拓く心だと思う。諸君らの健闘と、深い洞察力に期待したい。

（1980年、海をみた日に）

●彼を通して
ランバ・ラルとハモンが、実はニュータイプを導き出すための伏線であったという詳細な解説は「演出ノォト」（P113）参照。

●深い洞察力に期待したい
このラストメッセージは、「めぐりあい宇宙編」終幕まで一貫して続いていく。「ファンへの感謝をこめて」（P206）参照。

『機動戦士ガンダム記録全集』は、ガンダムの制作会社、日本サンライズが自ら発行した全5巻の愛蔵本である。詳細なストーリー紹介、ふんだんに掲載された設定資料、スタッフインタビューだけにとどまらず、企画書や、全52話で構成されていた段階の物語案、通称「富野メモ」まで収録されている。

ここでは記録全集から、富野監督が書いた文章を二つ再録した。

「演出ノォト」は、「他の人には話さないでください。ボクのメシの種を公開するのだから……」と、冗談めかして書いている記述が本気に聞こえてしまうほど赤裸々に、ガンダムの演出術を監督自らが詳説した迫力の内容である。これを読んでからガンダム本編を観れば、また新たな発見があるだろう。ガンダムに限らず、後の富野作品、ひいてはアニメに限らず映画やドラマを分析的に観る場合、一つの指針となりうる重要な観点が多く示唆されていることに着目して欲しい。

「まずは作品世界をリアルっぽく描く事によって、そのニュータイプの観念を本当らしくみせることができるだろうという判断だ」。

こんな一文を読んで膝を打つアニメファンや映画ファンは少なくないだろう。

一方、「ガンダムにおける音楽観」は、富野監督が取材に応じてBGMから、キャスティング、主題歌・挿入歌の作詞について考えを包括的に語った内容である。ここで語られた「ストリングスを使ったオーソドックスな音楽」は、後の富野作品にも一貫して共通した特徴であることも、20年経過した今だからこそ興味深く読める内容だろう。

ここでは『ガンダム』の主題歌・挿入歌の作詞家として、井荻麟が他人扱いの語り口で紹介されている。井荻が富野監督その人である事実は、原稿が発表された'80年時点ではまだ明らかにされていなかったためである。

演出ノオト

世の中、作品の観方はいろいろあるわけだけど、アウトの４月号の評論を読んですごく納得するわけ。

自分の不足分を指摘され、とくに流山氏の語りには感動さえするわけで、もし諸君が、『ガンダム』のファンであるのなら、あの〝自閉症〟という部分の主張を、諸君の生理の中で正しく受けとめて欲しいと思うのだ。

一つだけ言わせて貰うと、流山氏がご指摘されるほど自分では、自閉症のつもりはないけど、その気配はあると感じているわけで凄いと思うのよね。

で、ニュータイプのことが、いろいろな意味で（特にアニメ・ジュン氏の指摘なんか正確なわけで）とにかく、全部の方の指摘は正しいと判断する。

しかし発表した結果がどうであれ、創ってしまったことは事実であって、恥をしのんでこんな原稿を書く……。

こりや、想像を絶するほど恥ずかしいことなんだけど、人間、一度踊りを踊ると最後までやらにゃならないという証明で、諸君は僕の二の舞にならぬようにと忠告する。

みっともないのだから……。

◆本音について……

『ガンダム』が、なぜあのような物語になったのか？　その本音を、まず書いてみよう。

本来、書いてはならぬことかも知れぬのだが、これを抜きにすると、制作意図の根本が判らず、以

初出：
機動戦士ガンダム
記録全集２
（日本サンライズ）
発行日：
１９８０年５月１日初版

●アウトの4月号
「月刊ＯＵＴ」'80年4月号では「機動戦士ガンダム評論特集『ガンダム』とはなんであったか」という特集が掲載された。執筆は、ＳＦ作家・川又千秋、高千穂遙、映画評論家・白井佳夫、アニメ評論家・アニメ・ジュン、脚本家・辻真先、評論家・平岡正明、マンガ家・山本一雄、竹宮惠子、劇作家・流山児祥。

流山は「当初のアムロの自閉症ぶりが鍵なんだと思う。これは、例えばアニメファンなんかにも通じていて、自分の部屋に資料を沢山集めているわけだ。これはもうカタログ文化などの先にいっちゃっているとおもうんだけどね」とインタビューにこたえ、アニメ・ジュンは「（ニュータイプという）急ぎすぎた結論は、とってつけた結論と変わらないのだ」と指摘した。

後の細かい制作や演出の展開の本当の意味(なぜ、あのようにハードにならざるを得なかったか、という意味)が、判らなくなるからだ。
『ガンダム』の全てが、この本音を支えるために創られたものであり、その意気込みが作品創りの根本になければ、本来のもの創りはできないはずだと、自負するからでもある。(と、やや酔っぱらって書いている気分も、この限定出版物であるが故に、許されよう)
さて、本音……。
一九七九年の中期に出版されたアニメファンジンの雄"ファントーシュ"の中の、僕のインタビュー記事をお読みになった方が何人いるか知らぬが、あそこに、その本音がある。
不幸にして、ファントーシュは個人誌ゆえに発刊部数が極少であり、お目にかかったこともないという方のために、同誌の復刊第2号の14頁にある一項で、僕のコメントが次のように要約されている。
以下、一部分を転載させて貰おう。
「つまりロボットが出るということが絶対条件として存在することは、一見、物語の発想を根絶させる力を持っているわけなんです。
そして戦闘なりギャグなりが、一話にどのくらい入っているかが、問題となります。
この二つの条件に、さらに物語が一パターンになる物理要因が付加されるわけです。
例えば、博士とか隊員とか、合体シーンとか、山ほどある。それらの物的条件をすべて兼ね備えながら、尚且つ新しい世界の構築なんてあるわけがない。…とまで言えるわけで、その条件をすべてとは言わないけれど、半分ぐらいはのみこんで話を創ってゆく事には、極度の忍耐と条件を乗り超えようとする熱意が、要求されるということです」
これだけではなく、その前に、こうも言っている。

●ファントーシュ
「テレビアニメの熱い風!」(P48)参照。

「たかがロボット物じゃあないか！　という評価をはねつけるという願いをかなえ、ロボットものにある話の制約をはらうだけの、内容のある作品を創り上げるということです」

つまり、これが本当の本音であるわけで、その方法論が、同誌の15頁に示されているコメントに要約できよう。

「つまり、今までのロボット・アニメのように、怪獣、出撃、そして大暴れというようなパターンはない、ということです」

これが、まず第一の制作論というか演出の方法論であるわけで、本音をいかに作品に貫徹させるかのとっかかりであるわけ。

◆具体的な物語の展開……

しかし、とっかかりはとっかかりであって、それ以上のものではない。これだけで43回分のストーリーが創られるのなら苦労はまるでないわけだが、そうはいかないところが辛い。

そこで、さらに同誌のコメントから引用させて貰おう。

「確固たる人間ドラマを、創り上げようというテーマですね」

であり、さらに、

「青春群像物語が、ロボット物の中で出来るかどうかです」

と、いう僕自身の不安に対してのチャレンジということが、具体的な物語の展開を発想させることになるわけ。

そのための具体的な手段としてのキャラクターの基本設定を、従来、この種の作品にありがちな性格設定を排するという処に、その物語の展開の糸口を見つけようとした。

「十五、六才ぐらいまでの(精神的に)不安定な年頃(中略)、とても中途半端な年頃で、この主人公は優等生になれないし、ちっとも男らしくない。ただ機械いじりだけは大好きだっていう少年なんです。そして彼が、父の開発した戦闘強化服(モビルスーツ)の操作方法を憶えることから話が始まるんです」

(「」内はファントーシュより引用)

という発想が、アムロ・レイというキャラクターを生む事になるわけだ。

しかし、注意して欲しいのは、そのような少年の表現といっても、いくらでも演出の仕方があるわけで、気弱かも知れぬというキャラクターを描くだけでも30分使う場合だってあるわけで、それをガンタムの第一話では次のように示したわけだ。

マイクロ・コンピューターを組み立てるアムロと、続くハロとの会話だけでその印象づけをする。この極度に少ない描写でアムロという少年が描けるとは思えないけれど、以後、これを突破口として各シチュエイションの中で、アムロらしいキャラクターの描写をして、トータルにアムロの性格を浮び上らせようとする。

ーアムロが朝食も忘れて、マイ・コンの組立てをしているだろうと思わせる、フラウ・ボゥのイントロのセリフ

＊絵コンテ①参照

ー机から立ち上り、背のびをする描写

＊フィルム①参照

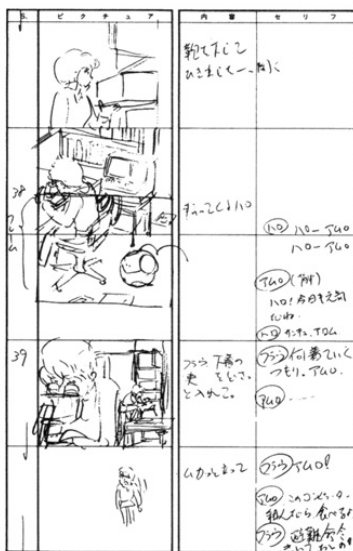
ー防突カプセルでのモノローグの気分

＊フィルム②参照

フィルム① 第1話より

ー思わずガンダムの設計図に見入ってしまうというアムロの演技の展開

＊フィルム③参照

等々の積み重ねが、まあ、第1話でアムロ・レイという過去のパターンにない主人公へメカもの（ロボットものという作品ジャンル）での印象づけに精力を投入したわけなのだ。

●絵コンテ①　第1話より

◆本音を貫徹させるために……

しかし、この項の主題論にもう一度戻ろう。

ファントーシュの引用で判る通り、たかがロボットものだろう、という評価をはねのけてゆくために、この作品の主題が何か、という概念づけを極度に高度（この表現はウソに近い）な処に設定しなければ、作品のフィーリングがロボット物的になって終ってしまうのではないか？　と考えて、そのことがアムロというキャラクターを、生かすも殺すもになると、やや大上段に構えたのである。

これについての賛否はあろうが、この一見高度にみえるかも知れぬテーマに、〈ニュータイプ論〉を想定した、ということなのだ。

フィルム②　第2話より

フィルム③　第3話より

これがなければ、いくらキャラクターたちがリアルっぽく動くように演出したからとて、『ガンダム』という作品が余韻ある終り方をしなかったろうと思える（と断定するのは危険である。これ以後は、読者諸兄姉の判断に任せるべきことだ。余韻が感じられないという方も現に居らっしゃった）。

しかし、制作に入る前では、このくらいに構え、ニュータイプ・テーマの中でアムロたちを動かしてゆく、とまでは考えついていた。

この表裏一体の考えが、『ガンダム』を根本的に支えていることである。とはいえ、ニュータイプ話が突然に現われたという印象を視聴者に与えているのは、僕を含めて、初期設定のコンストラクション（ストーリー展開の構成）を、失敗したからだといえる。

真に、監督たる僕の能力のなさに起因する。

とはいえ、先の第1巻に掲載された僕の書いた〈ガンダム設定書・原案〉をお読みの読者は言うだろう。

"嘘を言っては困る。あの設定書の中に、ニュータイプの一語たりとも出ていないではないか。ニュータイプ話などは、ひいき目にみても24話ぐらいからしか、その前兆はなかった。むしろ、ララァを出した頃から慌てて出して、ラストを飾るこけおどしの思いつきではないのか"

……と。もっとゆずって、

"9話でマチルダに「エスパーかも知れない」とアムロに言っておいて結局、忘れていたんではないのか"という、疑問とお叱りを受けよう。

そう言われても、やむを得ないと考えるから、腹も立てぬ。所詮、下手な総監督と笑ってくれてかまわぬ。

◆ニュータイプへ至る作劇

●僕の書いた〈ガンダム設定書・原案〉
本書所載のP12からP28までがそれに相当する。

●24話の予兆
第24話「迫撃！トリプル・ドム」。戦闘中に「少し間に合わないかもしれない」と何気なく口にするミライ。マチルダに問いただされて「理由はありません」と口ごもり、その後に驚いたように息を飲む。彼女はこの時、何を感じていたのか？　またジェットストリームをかわすアムロの目に、スパークが走る描写も見られる。ただこの時点では、アムロのスパークは、「気合い」の表現と見えないこともない。

設定書・原案中の〈男としての存在〉の項の最後に、

”恐らく主人公に近い女性が、主人公かそれに近い男に対して、
「私は、あなたの子供を生みたかった。今になって、そう思えます」
という語りで終ることになる“

(記録全集第1巻)

この書き方も、ニュータイプの想定をしていない表現なわけで、確かにとってつけたようなニュータイプ論でしかないように思えよう。

事実、あの設定書を書いたのが一九七八年の十月〜十一月にかけてであり、設定書を書いた瞬間に関して言うならば、ニュータイプという単語を創造していなかったことは事実だ。が、右のような漠然とした想定(ラスト・シーンの)をしながら、この科白をそのまま使えるようなドラマ創りは無理だ、とも思っていたのだ。

その第一の理由が、『ガンダム』がロボットものであり、第二にSF的作品だからだ。

設定書に書いた科白そのままが使えるようなラスト・シーンは、間違いなくメロ・ドラマか、そうでなければ実写といわれている実際の人物を使って撮影したフィルムでなければ、使えない科白だと考えていた。

しかし、設定書という制作者の基本姿勢を示すものにあっては、あのような表現のままの方が、一般的に判りやすいだろうとあの表現を残して、局・代理店・スポンサーに対しての、基本的な作品イメージの説明をしたわけなのだ。

しかし、一般的な作品イメージを植えつける科白としてはあれでよかったが、次にひかえているSF的な表現として最善なのかどうかは、全く別だ。

ここが大切な処で(本当かな?)、マニアは表現方法を問題とするわけだが、表現はSF的でなくてはいけないのだし、かといって、一般視聴者はマニアばかりではない。

●男としての存在
P16参照。

設定書にあるような生身のキャラクターの気分を伝えながら、SF的表現は何なのか……と、これは一カ月近くも考えた。

そして、思いついたのが、〈ニュータイプ〉。

この単語を思いついた時の嬉しかったことは、まず、読者諸君にどこまで判って貰えるか？

◆ニュータイプについて……

が、発想と思いつきはいいとして、それだけで物語は創れないのがつらいところなのだ。

それで、こう考えた。

〈ニュータイプ〉は、新人類。新人類は、人類そのもののルネッサンス、つまり再生だ。しかし、その人類のルネッサンスのタイプとは、何なのか？

そこで……（と、本当は、これ以後のことは書きたくないのだが、これは限定本ということだから書きます。他の人には話さないで下さい。僕のメシの種を公開するのだから……）。

現在より進化する人類の型は、俗に神様なんだよね。と、思ってしまうわけだ。が、これでは通俗的だし、だいたい神様を持ち出した瞬間に、物語というのはいくらでも逃げ道ができてしまう。

神様はオールマイティー（全能者）なのだから、何をやってもいいことになる。

大切なことは、このことなのだ。何をやってもいい、という事は、何をやっても、

”あっ、こういう逃げ道もあるのか、こういう考え方もあるのか……？“

ということになってしまって、感動がくるよりも、作り手の逃げ道を示したことで終りになってしまう。

これではドラマ（物語）としての面白さはなくなって、しらけて終るだろう。

そう感じさせないためには、どうしたらよいのか？

概念論としての展開で終ることは、易しいといえる。なぜなら、

〝人類は再生する手がかりを、アムロやララァから学び、明るい未来建設のために邁進するであろう〟
などというナレーションで終ることを想像してみたまえ
これは論文であって、ドラマではない。と、考えるのだ。
そしてドラマの骨幹とは、人によって示される情の世界である。という、シナリオ講座的なセオリーに従ったとき、全くセオリーに反するわけだ。
これでは、たとえパートⅠの終了であっても終りではなかろう。論文とかで概念論の展開をするのが、アムロやセイラの物語ではないし、まして、ララァの導く世界の物語とか、未来が広大に展開することを予測させる終局とはなり得ない。
キャラクターの痛みや期待を含めて、それら全てがキャラクターの芝居によって、象徴されなければならないのがドラマである。その芝居によって語られる哲学（うわっ‼キザ‼）さえも、暗示させなければならない。
これが、シナリオ講座の基本的な教えなのだ。
それをつきつめていった時に、あのラスト・シーンが成立するわけ。
＊絵コンテ②参照
（と、勢いで書いてみたけれど、ウソですねぇ。あの方法しかないなんて、あり得ない……。）
判らない？　判らなければ、それはそれで有難いと思う。僕の食いぶちを持っていかれないと、安心するまでなのだから……。
けど、間違いなく右の文章が、僕の思考型のパターンなのであって、これ以上、上手には文章にすることはできない。とはいえ、一つだけ忠告をすると、一人の作り手のノウ・ハウが判ったからといって、それは絶対的なものではないのだから、多くの作劇例を学ぶ必要があるという事実なのだ。

●絵コンテ② 第43話より

◆具体的演出論

各論に入ろう。

ニュータイプという言葉が見つかった時、この概念の定義づけをしなければならなかったわけで、これは、朝日ソノラマ社の拙書に書いてあるので省略させていただく。まあ、処女作で読みにくい文章であることが申し訳なく思うが……。

その概念は、良く言えば哲学的、悪く言えばサイボーグものやエスパーもののパターンで、ちっとも新しいものではない。いくら上手に解説したところで、判りにくいものだろうとは予想はした。しかし、ニュータイプという造語が気に入った僕は、なんとしてもこれをドラマの核としておいておきたいと考えたものだ。（余談だが、全く別の意味、つまりニュータイプの人という意味で、ニュータイプという言葉を使っている雑誌があるのを、ご存知だろうか？）

で、ニュータイプを一つの概念として、”なるほど、あり得るな“と思わせるために、『ガンダム』とい

●朝日ソノラマの拙著
現在は角川書店のスニーカー文庫所収となっている富野の小説版ガンダム。ニュータイプについての記述は次の通り。「過去にいわれていた各種の思想とか認識論を越えた洞察力を有する人々であるということである。天才とか超人とも違い、ESP者の超感覚的知力を持った者とも違った。（略）個の問題ではなく、外に思惟を発振する能力を持っている者である。」

う作品の全体を、リアルな質感（タッチ）で描く必要があると判断した。

なぜ？

観念が翔（と）ぶから、としか答えようがない。観念が翔ぶから、まずは作品世界をリアルっぽく描く事によって、そのニュータイプの観念を本当らしくみせることができるだろうという判断だ。

（まずいな。本音を書きすぎる。この方法論は、ひょっとしたら、あらゆる作品の演出論として通用する）

そしてこの発想が、人と人との触れあいのあらゆる面で、本当らしくあらねばならないという演出タッチと、ストーリー構造を生むことになる。

◆ミライについて……

その具体例を示そう。

例えば、2話でのミライの登場だ。

＊絵コンテ③参照

ミライの登場前には、彼女の説明は何一つなされていない。にもかかわらず、立たせた。

彼女の性格ならW・B（ホワイトベース）に逃げ込んだ時、目の前の負傷兵の手当てぐらいしているだろう。そういう状況（シチュエイション）なら、彼女は負傷兵の手当てをしている処から、立ち上らせることから始まっても不思議ではないだろう。

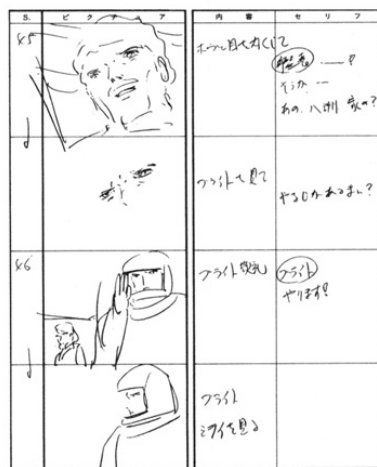
＊絵コンテ④参照

この考え方と、構成の按排（あんばい）（古い言葉だが）がコンテにあるような描写となる。が、それではミライの性格は判っても全体像は判らぬ。で、パオロ艦長のリアクション（反応）を入れたわけだ。

＊絵コンテ④参照

そのことは、さらにジャブローである提督の科白（セリフ）によって、さらに補強されることになる。

●（別の意味で）ニュータイプという言葉を使っている雑誌
放映当時、編者（氷川）が関係者から聞いた証言によると、ホモセクシュアル、レズビアンなど男女以外の性愛関係にある人々を称して「ニュータイプ」と呼んだ雑誌があったのを富野監督が発見して衝撃を受けた、らしい。さらに時間がたって、「ニューハーフ」という言葉が登場したとき、氷川は「あの言葉の延長線上にあるというのか？」と、思わず富野ゼリフを発してしまった。

●絵コンテ③ 第2話より

●絵コンテ④ 第2話より

＊絵コンテ⑤参照

これで、ミライの過去の状況が明確になるわけだ。そのことが、ブライトのリアクションへとつながると、一見どうということのない画面の積み重ねが、人の情をかいま見させることによって、視聴者はキャラクターへの面白味を感じるのではないかと思う。

＊絵コンテ⑥参照

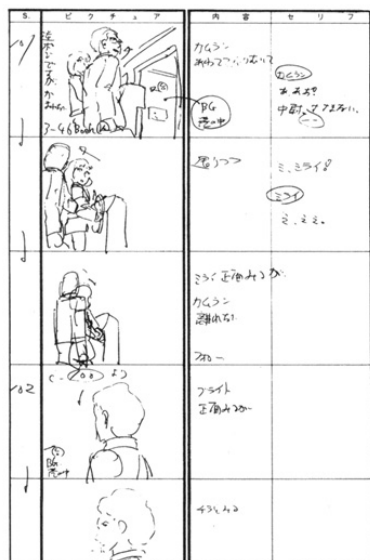
これが創り手の発想であり、具体体的な演出テクニックである。

結果論？　それは言えよう。

しかし2話で行なったミライの行為と、同じく2話でやった、セイラにモーションをかけるブライトという性格とを照し合せてみたまえ。

＊フィルム⑳参照

いつか、ブライトはミライへと気持を移してゆかざるを得ないということは、明白なのだ。そのブライトをして軽薄な奴とは、誰も言わないだろう？

そう、ブライトは当り前の男の子なのだから……。でなければ、その後、ミライの処へ昔の許婚者(いいなずけ)

●絵コンテ⑤ 第29話より

●絵コンテ⑥ 第29話より

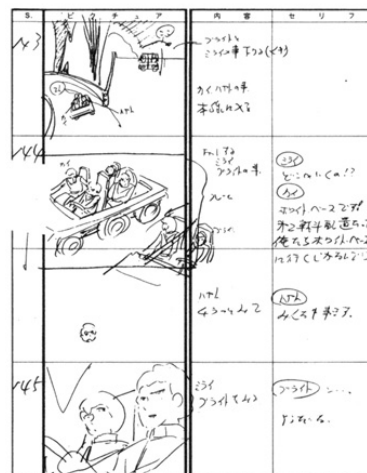
カムランが現われた時、あんなにリアクションをしたって面白くも可笑(おか)しくもないはずなのだ。

＊絵コンテ⑦参照

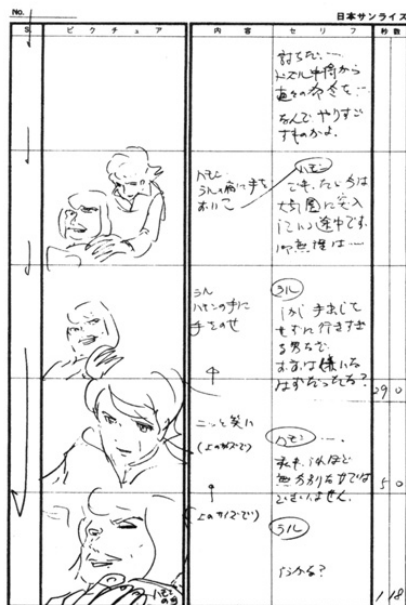
これが、人の様なのではないのだろうか？

こういった、かなり現実的にありそうな人びとのリアクションをひろい・・・・・・、つみ重ねることによって、

●絵コンテ⑦ 第33話より

フィルム⑳ 第3話より

リアルな作品への仕上りができると僕は信じる。
何度でもいうが、他にも方法論があろうが、僕にはこれしかできないからこうしたのだ。他の例題と解答は、他の作品によって検討して欲しい。

◆再びニュータイプについて……

さて、もう一度『ガンダム』に戻ろう。
大きな構成として、ランバ・ラルとハモン夫妻（正式に結婚しているかどうかは、かなり怪しいが……）のことをとりあげよう。
この事は、アムロがW・Bを脱出した事実を設定した時に思いついたキャラクターであり、かつ、この夫妻に会わせることを目的に、アムロに脱出させたといえるからだ。そして、この人物は『ガンダム』のテーマ全体にとっても、大切なキャラクターとして位置づけてある。
つまり、ニュータイプたる人物は、全的に人を知らねばならぬのではないのか？　その時、アムロの前に、全的人を明確に判らせられるシフト（配置）が、どういう処にあるのか？　単的に見せられる画面とドラマは、何であるのか？　という発想が、あの夫妻の設定なのだ。
夫婦なら、人の男と女ということを明確に伝え得よう。
しかし、ただの夫婦であった時、大人の男と女の姿をアムロに見せられるのか？　と考えた。ただの夫婦だと男と女のことを抜きにして、一組の男女と見てしまって終るだろうと思ったのだ。で、生理的に男と女をきわだたせる人物（キャラクター）として、ラルとハモンのような設定へと思い至った。
僕は、個人的にはマチルタ・アジャン中尉よりハモンが好きだ。（本名はクラウレ・ハモンという。籍に入っていればハモン・ラルなのだが、それは不明解だ。変だね！）
一般的には、マチルダが好きだと言っておいた方が判りやすいから、アウト誌にはマチルダが好きだ

と書いて貰った。

12話ではハモンとラルの初登場がある。そこでの会話を思い出して貰おう。

＊絵コンテ⑧参照

夫婦のようでありながら、普通の夫婦とは違う、という科白の展開には苦労した。つまり、

「本来なら、部下と指揮官のわたしたちだが、一緒に生活している仲だから……」

とかの、説明的な科白ではなく、二人の関係を表現するにはどうしたらよいのか？　ということを集中して考えたということだ。

●絵コンテ⑧ 第12話より

●ハモン・ラル
映画版パンフレットではこの名前になっている。テレビ放映後、「戦場で」のジャケット絵を使った洋画風ポスターをキングレコードでつくったとき、編者（氷川）がこの文章を典拠に「クラウレ・ハモン」と書いたら、富野監督に「名前が間違っている！」と怒られてしまった。どうもある時点から「あやしい関係」が「正式入籍」に変化したらしい。もともと「クラウレ・ハモン」だとファーストネームで呼びあうガンダム世界の慣習にも抵触するわけで、本件はガンダム世界七不思議のひとつと言える。

◆出逢いについて……

それは、他の人びととの出会い全てに言える。

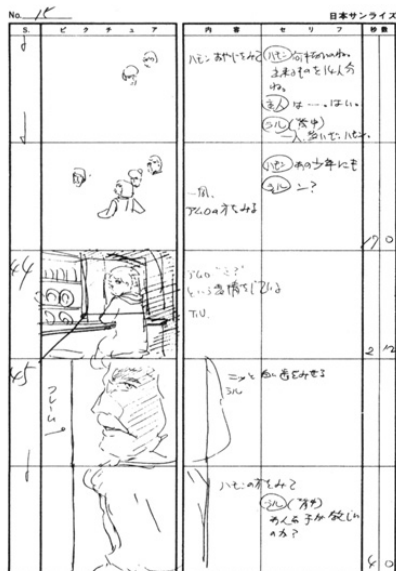
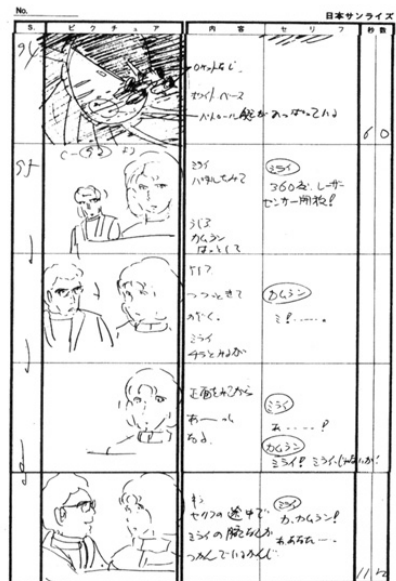
アムロとハモンの出会い。

＊絵コンテ⑨参照

一つ数を多く注文するハモンとラルとの会話を通して、ハモンがアムロという少年を気になる子と感じていることの表現。そして、そのハモンの表現が不自然にならぬように、ハモンが来る前のアムロは、固いパンと水しか食べていないという芝居。ここのアニメーションは、『ガンダム』の中でも最も良い部分と言えるのではないか？　アニメーターの力に感謝する。

さらに、ミライとカムランの出会い。

＊絵コンテ⑩参照

ここではブライトの件もからんでくるので、人物の点描、演出家の目のおき方に大変な集中力を要する部分だ。

●絵コンテ⑨ 第19話より

●絵コンテ⑩ 第33話より

「再会できて嬉しいよ、ミライ！　元気かい？　ミライ。戦争が始まってしまって、君を探している暇がなくって……」

などと、カムランが科白を重ねてしまったら、その後でのスレッガーとの出会いのシーンは、なくなってしまうし、最もまずいのは、カムランが一方的性格の人間の、悪い面しか印象に残らぬこととなるわけで面白くない。

◆シャアとララァについて……

と、ここでもう一つの例。シャアとララァの件について……。

アムロとシャアの出会いの、シャアとララァとの科白展開は、あまり重要ではない。（二人の描写にとって……）後半の、テレビを見ているところのシャアとララァの会話と、その気分の一連を見直して欲しい。

この時は、すでに安彦君が倒れていたので画の表現としてはやや不充分だが、二人の関係を描く上で重要なニュアンスを加えているということだ。

これは、声優の池田君と潘さんにも注意して演じていただいた点でもある。

二人は昨夜一緒に寝ている。という気分をどう出すか？　という点だ。かなり、上手くいっていると自負している。

ララァの甘えた気分と、それを許しているシャアの関係は、ひどく甘いのだ。ざれ合っている、気分。

アニメで、そんな人間関係の匂いはいらないんじゃないか、という大人たちもいようが、これはニュータイプを論じ、描いてゆく上で重要なことなのだと、お判りいただけようか？

もし、ララァがシャアに対して、プラトニック・ラブ以上のものを感じていなければ、アムロとララァ

●池田君
池田秀一。『巨神ゴーグ』ロッド、『火の鳥2772愛のコスモゾーン』ロックなど。

●潘さん
潘恵子。『1000年女王』雪野弥生、『聖闘士星矢』アテナ、『美少女戦士セーラームーン』ルナなど。

の対立はあり得ないのだ。
ニュータイプの感応は、絶対プラトニック的な理解の仕方だと考えると、もし、シャアとの肉体関係のないララァなら、まずシャアに対する未練なぞ一瞬のうちに消滅して、アムロの同志となってしまうだろう。
これでは41話のようなシーンは、生れようがないのだ。ララァのシャアへのこだわりが、アムロと同化できない自分を発見して、彼女が自滅していかざるを得ないのだ。
それ故に、ララァの悲劇が成立する。

◆愛について……

肉体関係という表現は、純心な視聴者にとっては汚い言葉と受けとれよう。確かに、きれいな表現とはいい難い。しかし、その行為が単なる動物的な嫌悪感のかたまりとするのも間違いだ。
”愛“という言葉で飾って、男と女の問題の全てを浄化しようとするスタッフたちが、世の中にゴマンといるのも、僕は嫌悪する。
”愛“を真に語り得る力のない者が、”愛“をいう。これは”愛“という美しい日本語に対する冒瀆(ぼうとく)とさえいえる。
映画の宣伝文句に、安易に使って欲しくないのだ。殊に、男女の性愛(エロス)をもからめた愛なぞ、一生をつかって判るか判らぬかぐらいに身をひいて語って貰いたいものだ、と思うのだ。
そして、その僕の決意が、『ガンダム』の中で、あらゆる意味での”愛“という言葉を使わなかったことにもあらわれている。
しかし、ハモンとラルは、愛し合っていなかった二人だったのだろうか?
あの二人ほど愛し、信頼し合ったカップルはいなかったのではないかと思っている。二人のプライベー

●映画の宣伝文句に、安易に使ってほしくない
「愛」の連呼は、先行するアニメのヒット作『宇宙戦艦ヤマト』の十八番であった。映画のヒットを受けて製作者がテーマを聞かれたとき、明解なキーワードが欲しくなって、後づけで設定された単語でもある。やがて次第に自己陶酔的に言葉だけが遊離していくようになり、初期からのヤマトファンの顰蹙を買っていった。だが世間的にはヤマトが超ヒットし、表面だけは美しい「愛」という言葉にはハイティーンへの訴求力もあったため、アニメの宣伝文句には「愛」が乱舞するようになる。これは『ガンダム』の劇場版製作が決まったとき、松竹幹部が「愛とロマンのSF超大作です」と作品説明したことからも明らかであろう。なお、『ガンダム』テレビ版で「愛」を口にした男は二人だけ。そのうち、一人は戦闘中の軽口に過ぎない。

トな生活は、作者とて覗いてはいないので判らぬし、また、二人の私室なぞ覗こうとも思わぬ。なぜなら、あの画面に現われている二人の人様（ひとざま）だけで、充分に二人の関係が判るからだ。また、判るようにも描いたつもりだ。

その二人を見ているから、ラルの遺志を受け継いだハモンが出撃しようと決意した時、あれだけの部下がついてきたのではなかったのか？

その、人と人のかかわり合いを見つめてゆく事が、『ガンダム』の演出の基本方針だったのだ。で、ドラマっていうのは、そういうものなのだろうとも、思うわけ。

ハモンの補佐となっていた、タチ中尉。彼など、ハモンとラルの関係を羨ましく思っていたろう。そしてこうも一人の男性に傾倒しているハモンの女としての表われ方に好感を抱いていたろう、と思う。でなければ、ラルの死んだ後、逃げ出していたかも知れぬのだ。さらに、戦いの後、もしハモンが俺の方をみてくれたら、一緒になってもいいとぐらい、考えていたかも知れない。

やさしさ、でもいい。そして、助平根性もあろう。が、そんな気分がないまぜとなったタチ中尉に、男としての好感を抱く。だから、ハモンだって生き残って数年すれば、彼と一緒になっていたのではないかな？

そして、アムロにこの二人とどうしても会わせたいと思ったのは、なぜか、ということだ。

◆ニュータイプへ至る伏線

伏線。シナリオ講座的にいうと、クライマックスを暗示させるための道具だて、を伏線という。

それをもっと広く解釈すると、性格を描くための何かを置くとか、その描写することを明からさまにではなく、いろいろな状況とか描写の中に、キャラクターの性格とか考え方をそれとなく前もって描いておくことを、伏線を張るというのだが、この技術的な方法はいろいろある。

巨大な伏線、細い伏線と、ね。

この辺を具体的に知りたい方は、シナリオ作法の入門書を読んで貰うとして、『ガンダム』の場合、このランバ・ラル夫妻は、ニュータイプへ至る大きな伏線となっている。

”冗談でしょう？

ランバ・ラル登場編の中の全ての中に、ニュータイプなどという言葉は一度だって出てこなかったし、あくまでも独立した話ではなかったの“という抗議もあろう。

まあ、そう感じられたからといって、違うとは言わない。判って貰えぬのは当方の描き方が下手なのだから……。

しかし、一つだけ言わせて欲しい。

ニュータイプとの関係のない話としては、ちょっとボリュームがありすぎるとは思わなかったろうか？

さらに、従来のアニメの作品に現われている敵の描き方としては、ちょっと変っているとも思わなかっただろうか……？　そう考えていただければ、少しは判ってくれるはずだろう。

アムロが、ニュータイプへの道をたどる過程で大切なことは、片寄った人生遍歴であってはならないのではないか、と考えたことなのだ。なぜか……。

◆オールドタイプについて……

ニュータイプのことそのものについては、作者自身よく判らない。というのが本当のことだ。しかし、ニュータイプという言葉を設定した時に、少なくとも人類のルネッサンスを迎えるニュータイプは、現人類（旧人類＝オールドタイプ）以上の変革をとげた人類であって欲しいと願ったのだ。

これを、あるファンは、明確に解説してくれた。

”ニュータイプとは、（己の）精神のすみずみまで、判る人のことなのですね“

……と。判るだろうか？　我われ（君たちも含めてだがね）は、自分自身の考えという部分ではなく、精神というもっと巨大で、把えどころのない自分自身の力のことごとを、どれだけ判っているだろうか？

自分自身のことをだよ。

自分にどれだけの潜在的力があるとか、もしくは自分自身の能力を信じて、ただひたすらに努力すれば、その能力は巨大に発揮されるんだ。なんて信じきれる人が現在の我われ（あえて言おう。オールドタイプに、と）の中に何人いると思う？

君は信じているかい？　自分の力を？　私立の大学にしか受験できない……。あたしは、国立狙いができる……。なんていうレベルのものじゃない思考と、精神の高揚という意味でだがね。

自信はないだろう。

けれど、現在はそういうレベルで全てのことが仕切られていて、良しとされているんだ。

現に僕自身が四流の私立大学出身さ。

笑っていいよ。けれど、この僕がニュータイプへのルートを語ろうと思ったのは、なぜだろう？

けっして、利口な僕じゃないんだけれど、願いなんだよね。その願いを出さなければ、物語なぞ何にもならん。（訴えかける力などない！）と、かすかに判断したんだ。

その判断と、ある部分での勘が、"人間、我われオールドタイプが思っているほど、悲観したものじゃないのかも知れない……"と、考えたんだな。そう。人間って、きっと素敵なんだろうって考えた時に、ニュータイプっていう言葉を思いついたんだ。

◆ニュータイプって何？

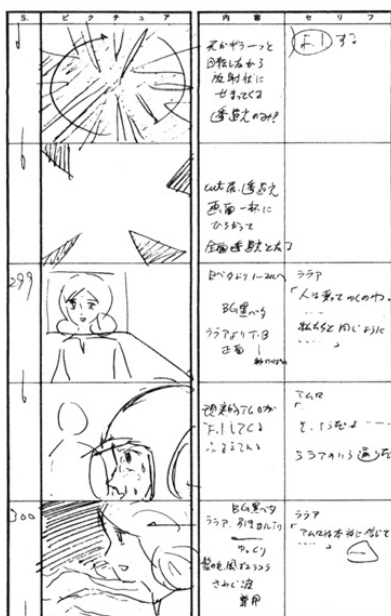
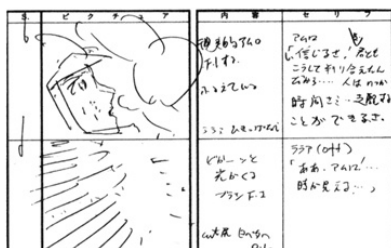
さて、だからだ。

僕の理想とする、人類のニュータイプってなんなのだろうと、考えてみたわけだ。

前掲のファンの指摘は正しすぎるけれど、僕自身、あまり考えていなかった部分なので、特に記載したわけだが僕自身は、こう考えている。

人同士の思惟(しい)が、直結する手段が発見されれば、人と人とのコミュニケーション（意志の伝達）の中に誤解の発生することがない。さらに、誤解が発生しなければ、その通じ合った意志とか考え方が重なりあって、相乗効果が増幅されるのではないのか？　と、考えたということだ。

思考の相乗効果！　これは、すごいと思う。

オールドタイプの個人の考えの、二倍も十倍も想像力とか洞察力が拡大するんじゃないか、と想像したんだ。

●絵コンテ⑪ 第41話より

●絵コンテ⑫ 第41話より

それが、アムロとララァの会話だ。

＊絵コンテ⑪⑫参照

◆ニュータイプのルーツ

けれど、ここまで、アムロの想像力を拡大させる前に、大切なことがあるんじゃあないのか？　という作者の立場の想像力が、ランバ・ラル夫妻の登場ということになるわけだ。

現実の中（オールドタイプ世界）での人の良き姿、悪しき姿をみて判っていかなければ、ニュータイプへの発生なぞありはしないんじゃあないか、と考えたんだ。

それが、ランバ・ラルの登場であり、ニュータイプへ至る伏線となっている。

つまり、人生の全体像をちょっとでも知る機会がなければ、例えアムロというニュータイプの素養をもった少年があっても、人のゆく道の目指すべき処を洞察するなぞは、できはしないだろうと考えたのだ。

では、一つの例で、典型的に人生を描くことができるだろうか？　と想像してみたが、まず、無理と感じた。

当りまえだろう。人生などという巨大なかたちは、絶対的に描けるわけがないのだ。

一人の人間の一生を描いたからといって、人生を描くことにはならないからだ。

では、どうするのか？

で、男と女の代表的な型、一組の夫婦を描こうじゃないか、と思いついたのだ。この一つの人間の関係は、人の世の基本だからだ。

が、戦闘ものの中で、夫婦を描くためには、どのようにしたら良いか、という具体的な方法論でつまずくわけだ。

ドラマ世界の出発は、全て白紙であるために無限の可能性があるようだが、この可能性という言葉こそ、真に毒がある。つまり、逆に言えば何を書いてもかまわぬ。作者のお好み次第だ。

というわけで、発想の出発を間違えると主題に対して全く無意味なもの……〝作者の遊び〟になってしまう。

◆ハモンとラルについて……

あたり前の夫婦であったら、二人が戦場に出ることはないだろうと思い、とにかく、戦場に（夫についてきちゃう）妻でなければなるまいと考えた。

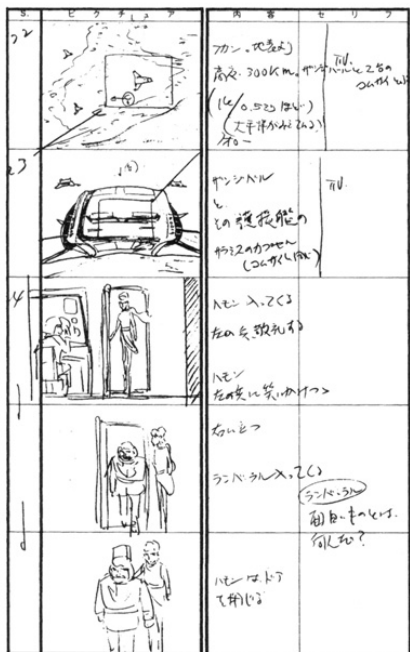
が、これが易しいようで難しい処で、この必然性を、ハモンというキャラタターの中において、状況については曖昧にした。

女性兵士がいたっていいわけだけど、それではハモン（つまり、ラルの妻）の性格がぼやけてしまうことを恐れて、女性兵士とすることを避けたのだ。

しかし、兵士でない女が軍艦にのれるわけはない。それ故、ランバ・ラル隊を正規軍から外して、ザビ家の直轄におき、さらに部下思いのランバ・ラルという設定によって、部下たちにハモンの存在を暗黙のうちに認めさせるようにした。

さらに、部下たちがみんな、ハモンをいい女だと思わせるような女性（いい女）にする必要があった、そのために、いい女としての要素は何なのか？　と考えた。

美人で、やさしく、思いやりがあり、他人がみてもいいカップルだと思わせるような、男女の愛し合い方をみせることができる女性。と、まず、完璧な女性を想定したわけで、それがハモン。この演出方法こそ難しかった。

人づきあいの下手な僕には、いい女と知り合う機会なんて皆無だったから、サンプルがいなかったか

らだ……。まったく……。

で、安彦君は苦しみぬいた揚句（あげく）（ま、二晩ぐらいネ）あのキャラクターを持ってきてくれたんだけど、これが僕の好みじゃないんだな。

情熱は一瞬で消え失せて、やっちゃえやっちゃえ！　なげ出すことが許されないのが、毎週毎週、番組を作らなくっちゃならない僕らの立場なのだから。

で、二人の登場のところで、二人の画面に入ってくる順番、兵士のリアクション等で、第一の印象づけをしようと試みたわけなのだが……。

＊絵コンテ⑬参照

その後、12話前半での二人の会話をひろい読みしてくれると、いかに、愛しているよ、という科白を使わずに二人の関係を描いているか、お判りいただけると思う。ただ、それだけに集中しすぎていて、やや厭味（いやみ）の気味がなきにしもあらずだがね……。

●絵コンテ⑬ 第12話より

●二人の会話
大気圏突入直後にホワイトベースを発見したランバ・ラルが、攻撃を決めるまでのやりとり。「しかし、手出しをせずに行き過ぎる男なぞ、お前は嫌いなはずだったな？」など。この男女の出逢いと関係が推察される大人の会話である。

◆アムロとハモンとについて……

そして、19話のアムロとハモン、ラルの出会い。

会ってどうの、ということは一切言っていないけれど、アムロはこの二人の大人と出会ったことで、人間に対して一つの手応えを感じたんじゃないのだろうか？

それは、ラル、ハモンの死の話を重ね合せてみるといい。

アムロが触れた敵の中で、シャア以外ではこの二人だけが唯一無二の重要な人びとなのだ。人の関係を個として重く背負った二人の人との接触。

惜しむらく、ハモンの死を認知しなかったアムロは、演出上のミスといえる。ラル同様に、ハモンの死をアムロは目撃する必要があったように思う。

このミスが、二人の人間をしてニュータイプへつながる伏線とみさせなかった原因といえる。

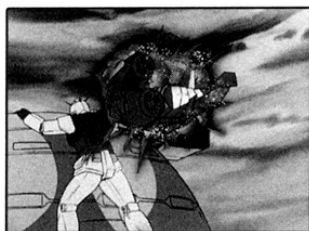
しかし、アムロは人の**かかわりあい**というものを、この二人を通して感じたのではないか？　ということだ。

この精神的なインパクトは、アムロの精神に重大な力となってすべり込んでいる、としたい。が、こじつけっぽくも思えるネ。

この辺が僕の演出ミス。

と、これ以後、自分のミスをあげつらうようになるので論点を変える。

◆あるファンからの手紙

が、最後に一つ。お母様と一緒に『ガンダム』を観て下さっていたファンの方からの手紙で、『ガンダム』の感想をお母様に聞いたら、

●ハモンの死
第21話「激闘は憎しみ深く」。ホワイトベースを落とすべく迫ったハモンは、リュウの特攻で倒された。同話の中で、リュウはアムロとブライトの不和を仲介しようとしており、そのため物語全体の流れが、ハモンの死より、リュウの死をホワイトベース・クルーがどのように受け止めるか、という方向に傾いている。

”汚ないわね“

と、おっしゃったそうなのだ。

作画がひどいから汚いというのではない、と注釈もくれていたように憶えている。

では、なぜ汚いのか？

きっと、人がみえるアニメーションだったからなのだろう、と想像する。

本来、アニメは絵空事の嘘八百の世界だと思っていらっしゃった大人には、生身の人間がみえると、ドキッとして汚いと感じる。この大人の生理的不快感は、よく判る。

とはいえ、それほどに人間が描かれていたのか？

これは僕のいうべきことではない。が、ともかく、ラル夫婦一つをとっても、右のような考えを持って描こうとした（充分描かれているか否かは別として）ということだ。

演出心得帳――

◆スタッフを信頼する……

演出の立場からすると、いろんな事をもっともらしく考えていたとしても、作画スタッフや各話の演出に意図を伝えなければ、何一つフィルムの上に定着させることはできない。

それはどうしたか？……どうもしない。各スタッフを信頼するしかない。

の一語に尽きる。

殊に僕の場合、直接的に手を下すことのできることは、汚いコンテに仕上げるだけで、それ以上のことは直接的に手を下すわけにはいかないからだ。

◆絵コンテについて……

では、コンテとは何か？　単なる画面割りの作業か？　というと、これは違う。

以前に、さきまくら監督が言っていたことだけれど、フィルムの60％～70％を決定するのがコンテだ、と言ったことがある。

これは、見方にもよるから、本当に60％～70％かどうかは別にして、確かにフィルムの主張を決定する作業段階ではある。だから、コンテに演出の主義主張の全部を叩きこもうとする。

どういうふうに？

それは、今まで記した事をコンテにする、ということだし、もっと方法論を知りたい方は、エイゼンシュテイン（身の毛もよだつほど旧(ふる)い話！）の本でも読むといい。

で、そのコンテで各アニメーターや演出家が料理するだけで、ああしろ、こうしろとは言わないし、言えないのだ。判りにくいコンテの画の説明をするのが、演出家の仕事となる。が、それで済むわけではない。

◆アニメーターについて……

各アニメーターは、各々の立場と好みによってコンテを読みこんで原画を描くわけだが、ここでアニメーターと演出家がぶつかるわけだ。

キャラクターの腕の上げ方一つでも好みと判断力によって異ってくるわけで。それをどうバランスをとって動画へ廻すか、という判断をする。二人の人間が寄ると大体見解の相違があって、画にしてゆくのに極度の神経を使うわけで、そこに安彦君がいると、Aという原画家とBという演出家の二人の違う意見を、ものの見事に封じこめてしまう画を現わしてくれる。

●さきまくら監督
出崎統監督のペンネーム。代表作に『ガンバの冒険』『エースをねらえ！』『あしたのジョー』など。虫プロ出身。

●エイゼンシュテイン
撮影したフィルムを編集することにより、「新しい意味」が生まれ、映画が組み立てられるという「モンタージュ理論」を唱えたソ連の映画監督。その実践である『戦艦ポチョムキン』（'25）は特に有名。

これが凄い処なのだ。
異なった見解を持つ何人かのスタッフを黙らせて、さらに、別の主張を盛りこんでゆく。
たとえば、ただ悲しいのか、そうでない意味と気分があるのかまで、画にするのだから、これは凄いの一語に尽きる。
だから、僕なぞ何も言わないわけ……。
しかし、全てがそうかというとそうもいかないのが、アニメーション制作の難しい処なのだ。

◆美術・メカについて……

作品の表情としての背景とは、一体どうあるべきなのか？　という点について、中村美術監督とよくやりあったものだ。
全くの空想ならいざ知らず、ありそうな気分を背景にいかに現わすか？
例えば、ルナツーの外観一つにしても、まずラフ・スケッチのさらにラフなメモを、僕が中村監督に渡して、肉づけしたラフを今度は僕が貰う。それでも違うということがよくある。
その極めつきの事が、スペース・コロニーの内部の景色に言える。概念的に判っても、実体としてはどうなるのか？　どう見えるのか？　が判らないのだ。
想像力の欠如と言ってくれてもいいけど、雲一つ描くのにも、大体、雲があっていいのか悪いのか、となるわけでそこで僕がわめくのだ。
〝空に街がさかさまに見えてたら、俺は宇宙移民なんかするものか〟
……で、決まり。
・・・
さかさ街が見えないような煙幕雲を張るというわけになる。
空が青いか別の色か？

●中村監督
美術監督、中村光毅。タツノコプロ作品で美術を担当し、後に独立。『ザンボット3』からサンライズ作品に参加した。『イデオン』にも四条徹也（始終徹夜の意味だという）名義で参加。

これも雲と同じ理由で青くする。とものすごく偏見で描いているのが『ガンダム』の世界で、リアルな考証などどこにもない、と言っていい。

失望したでしょ？

しかしね、本当にさかさ街のみえる空を、君は平気でみることができるだろうか？　僕には出来ない。

で、中村監督はブツブツいいながら普通の空を描くというわけ。

メカデザインの件も同じようなものでね、大河原氏が何を言おうが、僕が嫌いだから、で全てが決まるわけです。

偉いんですよ、総監督は！

◆演出家の仕事とは……

にもかかわらず、全てが一人の人間の意志で決定されるのか？

先にも言ったように、直接画を描けないのが演出家。仕上がったセル画と背景がどのようなものであっても、スケジュールがなければ全て認めて、撮影させなければならないというのが、本当の立場で、現場から一方的プレッシャーをうけてやる仕事が、演出の本当の立場といえる。

つまり、作画・仕上げ・背景・撮影の各スタッフの言うことを最終的にのみこんでいかなければならない。各パートの仕上げられた結果を受けとめねばならぬのだから……。

かといって、卑屈でいていいわけではない。

よりよい仕上がりのフィルムを手にしようと思うのが演出家であり、そう仕向けてゆくのが演出家の仕事でもあるのだから。

では、どうする？

●大河原氏
メカニカルデザイナー、大河原邦男。アニメ史上初めて、メカデザイナーと呼ばれたロボットデザインの第一人者。

話し合う。と、良いパートナーを見つける……に尽きる。
しかし、僕らは弁論部じゃないから、討論のための討論はしない。
そして、アニメーターとか美術マンとか、撮影マンとか、要するに技術者は話すのが上手でないタイプの人が多い。演出家も。なぜだろう。
画が全てを語ると思っているからだ。
ある映画監督が言った名言がある。
映画監督になるには、どんな勉強をしたらいいでしょう？　と訊いた人に、
「簡単さ。声が大きければ、映画監督になれる」
と、言ったそうだ。
アニメの場合、ロケーション撮影がないから声は小さくていいわけだ。
ブツブツ言うことときこえできれば、スタッフに対してキュー出し（まあ、指令出しとでもいうか）ができると考えていいわけ。
じゃあ、君にもすぐ出来るか？
と、保証したいところだけれど……保証はできませんね。

◆僕の願い……

大体、この原稿自体、ガンダムという偏見に満ちた作り方をしている作品の、しかもその一部分の演出の考える手順を示したもので、テレビ・アニメーション一つとったって、『サザエさん』『一休さん』『ヤマト』『スリー・ナイン』『コナン』『ルパン』『ロッキー・チャック』『ハイジ』『アン』『ドラえもん』『キャンディ』『ベルばら』『ジョー』等々、目がくらむくらいのジャンルがあるわけ。
さらに劇場版、短編、CMとジャンルが拡がっているのがアニメーションの世界というものなのだ。

たった一つの方法論を知ったからといって、それにこだわった瞬間から、あなたはオールドタイプになるんじゃないんだろうか？

確かに、ニュータイプ論へと直結するための大筋に、ミスがあったかなかったかは、作品全体で判断すべきだから、創り手の僕には何にも言えない。

あれしかできなかったのですよと、自閉症的にひらき直るしかないものね。

やっちゃった後なのだから。

条件が悪いからというのは言いのがれで、所詮は、いかにSFを創るのか創らぬのかという、高千穂論は正しいわけだし、平岡論の同世代の弁護的言い方には涙がでるほど嬉しいけれど、ニュータイプを語り得なかった己れに身の毛もよだつほど嫌悪するわけだ。

白井氏、山本氏、竹宮氏の指摘も含めて、そりゃ、乗り越えてみせたいという欲望はある。が、なにしろ、子供を信じていない自閉症に何ができるのか、って思う僕にとって、このガンダムの欲求不満の”元“は、何か？

もう少し時間を欲しいと思いつつも一つだけ言えることがある。

もし、ガンダムのファンである君、あなた、諸君らだけは、この作品を範として自閉症に陥ち入って欲しくないということだ。

でないと、日本の未来は暗くなる一方だし、近未来があり得るのか？　ということになる。

そう、

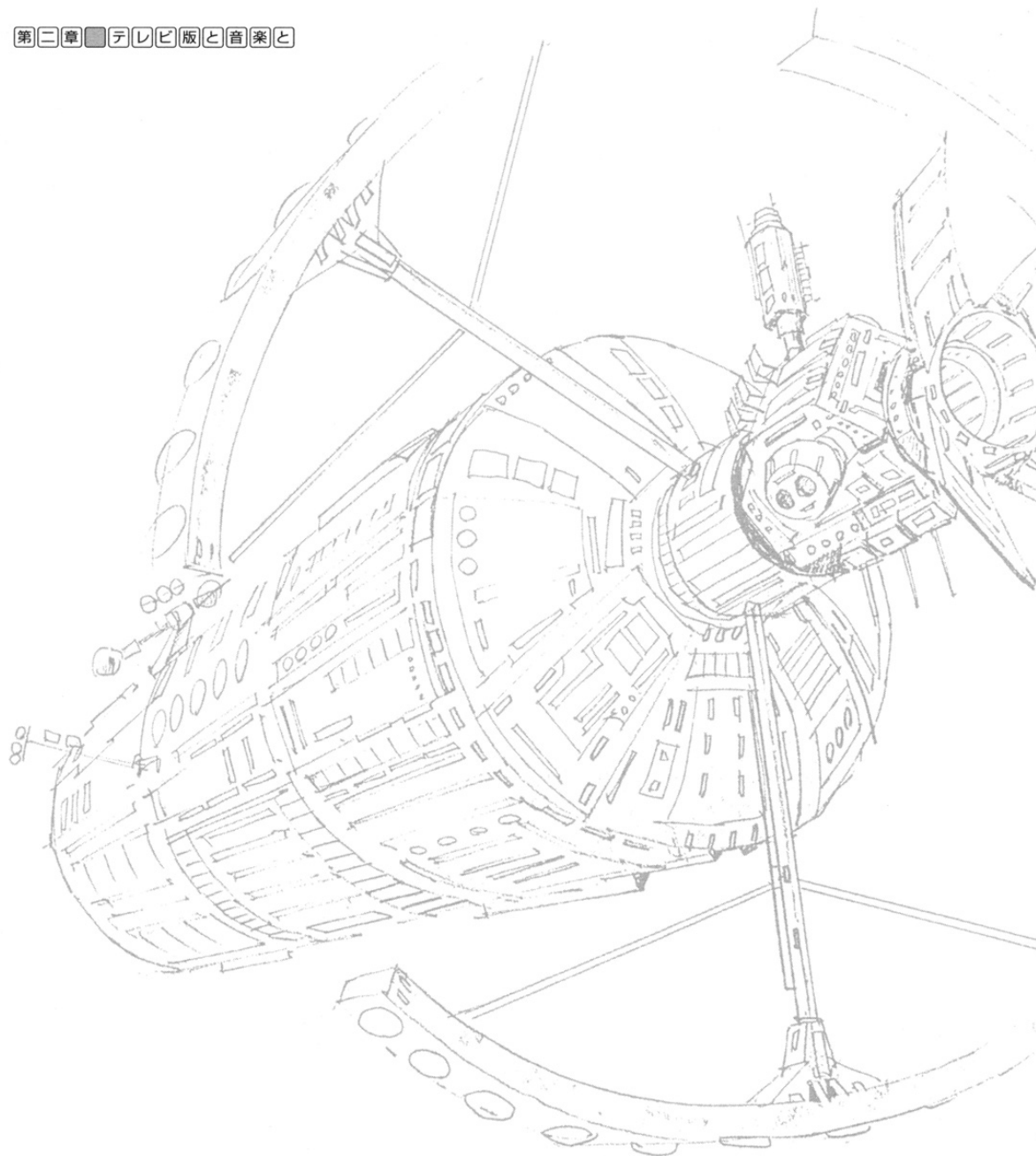
”君は、生きのびることができるのか？“

……とね。

●高千穂論

「月刊OUT」'80年4月号に掲載された高千穂の「ガンダム雑記」は、ガンダム誕生秘話にもふれつつ、「(5話を過ぎたあたりから)今ひとつSFになりきれないのである」とSF的観点から批評をしたもので、これが引き金となって「ガンダムSF論争」が起きた。高千穂は、『ガンダム』がSF的理念を徹底しきれていないことが気になったようである。

高千穂と富野は1年後の'81年4月号でも16ページにわたる対談を行っている。

その記事では、ぬえの一員・高千穂と演出家・富野がどのように出会ったかを『ライディーン』『ザンボット3』を振り返り、さらにSFとアニメ、そして作品作りとその環境について意見を交わしている。そして話題がSFマインドにめぐると、富野は「高千穂が文章で示したことは意見として理解できても、ではその通りの作品を僕につくれるかとなると、別の監督の作品でやっていることを自分がそのままできないように、できないと言わざるをえないつらさがある」と発言している。それに高千穂が「それは問題ないよ」と応え、それに富野も同意した。高千穂の「その通りの理解でいいと思う」という言葉で、SFマインドについての話題は締めくくられ

ている。ガンダムの「SF性」と「アニメ作品としての評価」の関係は、当事者同士ではこのように決着がつけられていたのである。

テレビ放映当時、富野監督の打ち合わせ方は音楽関係者を驚かせたらしい。キングレコード（スターチャイルド）が'83年ごろ出した広報誌には、渡辺岳夫自身の「富野さんの迫力につられたという感じだね（笑）」「彼の場合はもう違う星から来てる男にしゃべられてるって感じだったね」という感想が回顧の言葉として残っている。「絵ざま」「音ざま」といった独特の造語を多用してニュアンス（富野的に言う「気分」）を伝えようとしていたという。ソーラーレイやニュータイプといった前代未聞のSF的な設定をフィルムができる前に言葉だけで伝えようというのが、どれくらいコミュニケーションを取る上で大変だったかは容易に想像できる。

キャスティングに関しては、『無敵鋼人ダイターン3』からの移行組である鈴置洋孝、井上瑤、白石冬美と『無敵超人ザンボット3』の永井一郎らがガッチリと支えていることに注目だ。古谷徹という、その時点で「星飛雄馬」（巨人の星）の色がつきすぎた声優を主役のアムロとして配するにあたっては、長時間の議論があったとも言われている。

生っぽい臨場感が魅力のガンダムのサウンド・ワールド。そこで富野監督はどのような現場感覚を獲得していったのだろうか。

ガンダムにおける音楽観

カルピス劇場の『アルプスの少女ハイジ』のコンテをやらせてもらったこともあって、その時に渡辺先生の音楽がすごく気になっていたのです。

◇なぜ、渡辺岳夫か？……

どんな作品があるのか、どんな種類の番組をやっておられたのかを調べていくうちに、渡辺先生のお持ちになる、スコアがイメージとしてかなり大きな音を出していただけるということがわかりました。それで、ロボットものもやって下さるのか？　という心配があったのですけれど、何しろお願いしてみようということで伺ったわけです。

渡辺先生にとっては、今までやられたことのないジャンルでしたが、それでもとにかくやってみようとおっしゃっていただけました。

結果論でいいますと『ザンボット3』で、今までのメカもの、ロボットものといわれている類いの音楽とかなり違う音楽をかいていただけたことがご縁で、『ガンダム』までお付合いいただいたと、いうわけです。

渡辺岳夫先生という方は、映画音楽やドラマ、アニメなどを広く手がけておられる中で、弦楽器の使い方に特色をもっておられることと、もう一つはちょっと変った楽器を、かなり使われる方なのです。で、その辺りのことを考えた時に、渡辺先生にお願いしてシンセサイザーを鳴らしていただくというのは徒労になり、先生らしくないんではないかと考えもしました。ところが現実の問題がありまして、シンセサイザーを使わないと編成を大きくするしかないわけです。

それで、部分的にシンセサイザーを使わざるを得ない事情はあっても、基本的にはやはりストリン

初出：
機動戦士ガンダム
記録全集3
（日本サンライズ）
発行日：
1980年7月1日初版

●「アルプスの少女ハイジ」
'74年1月6日から放映。監督はこれ以降、生活アニメの名手と呼ばれる高畑勲。有名なヨーデルを前奏にあしらった主題歌「おしえて」も渡辺岳夫の作曲だ。

グスで聴かせていただきたい、要するに大変オーソドックスな形で『ガンダム』の宇宙を表現する音楽をかいていただきたいのだとお願いしたのを憶えています。

◇コンセプトを伝える……

オーケストレイションを使ったBGMの一つの形を見せていただきたいというのが、依頼者側からの欲でして、当然それにスケジュールも予算もからんでくるわけですから、作曲者の側からしますとかなり辛いわけです。

あらゆる制約の枠の中でどのようにこなすかというところで、渡辺先生も松山先生もかなりご苦労されたこととぼくも承知しています。

『ガンダム』に関して言いますと、具体的にストーリーが固まっているわけではないので、大ざっぱな大変観念的な『ガンダム』の世界をお話してそれだけでの作曲ですから、ものすごくやりにくかったのは事実でしょう。

そのいちばんいい例が、ニュータイプ話とそれから『ガンダム』の後半の方に使った直径6㎞のレーザー光線という武器のもつ世界を、いかに音楽にするか、というところに集約できると思います。つまり、ニュータイプなんていう構想は、まだ具体的にお話できる段階ではなくて、まして直径6㎞のレーザー光線なりレーザー兵器なるもののもつ世界が一体何なのか？　音楽畑の先生方に一つの生理として判っていただく方が無理なお願いなのです。

そんなところで、渡辺先生、松山先生にとっては、じゃ、正直、『ガンダム』というのは何をやろうとしてるんだ？　というもう一つ判り切れない部分があったと思います。

こういう問題というのは、テレビ番組の宿命でもあるわけで、一つの大ざっぱな観念だけで、何となくBGMからテーマ・エンディングを含めて作曲をお願いしなければならないという、一つのシステム

が生み出す大変悪い作業形態だと思うのです。

そういう苦しい枠の中で、ともかくガンダムという音楽をお創りいただけたことは大変嬉しいし、電子音に満ちた宇宙ではない、好ましい宇宙の大きさと広がりの音楽をお創りいただいたということで、ガンダムの音楽に関しては基本的に成功したと思ってます。

◇結局、50%の画に……

その後の追加BGMをつくっていただいたり、そういう形の段階を踏んでゆく中で、やっぱり『ガンダム』というものを作曲家の立場で理解していこうという方向性が出てきたのではないでしょうか。

ですから、今、ぼく個人として楽しみにしているのは、最終回が終ってしばらくしてから、もう一度最終回までの何本かを渡辺先生と松山先生に見ていただいて、『ガンダム』の交響詩をお願いしているわけですけれど、やはりラッシュなり、ストーリーなりを見ていただいてから作曲をお願いするのが本筋であるわけで、交響詩がどういう形で出来上ってくるのか、大変楽しみにしています。

ただ、これは本編が終了してしまってから後追いで出る楽曲なので、一見〝ナンセンス〟に思われるでしょうがぼくはそう思いません。

作曲家には作曲家の、音楽を通して自己主張するという、創造者でありクリエイターである限りやらなければならない仕事があるのですから……。

そしてガンダムというのは、一応ああいう形で終了をむかえたけれども、渡辺岳夫、松山祐士という二人の作曲家が、音楽の世界で、どういう形で『ガンダム』を語って下さるかということはやはり意味のあることだし、『ガンダム』というのはそういう別のジャンルでも別の方向から語ってもらってもいいのではないか、そのくらいに創り得たのではないかと自負するわけです。

その意味でお二人に、劇伴とは別のかたちで、それこそニュータイプの物語を音楽世界で完成して

●ガンダムの交響詩
'80年9月にキングレコードから発売された「交響詩 ガンダム」。テレビシリーズのヒットを受けて、オーケストラ編成に再編曲され、よりシンフォニックな響きで「ガンダム」の音楽を再構成したアルバム。後に掲載した富野安彦対談はこのライナーに収録されていた。

●劇伴
アニメに限らず映画などにつけられる音楽のこと。商品上はBGMと呼ばれる。

いただいて、なおかつ本編より良い語りくちを見つけていただけるものならば、本当にわれわれにとって有難いと同時に嬉しいことです。

嬉しいということは、本編での原作、演出家の立場としてのぼくが、ガンダムなりニュータイプの物語を完全に描き切っているとは思えないわけで、やはり終って半年近くたった今になってみると、いろんなことが見えてくるのです。

今にして思えば50％もつくり得なかったのではないかという悔しみがありながら、『ガンダム』のもっているテーマというのはそれなりに語り得るべきもの考えるべき要素を含んでいるのだということに自負もしているわけです。そしてそういうものを、音楽という別の表現媒体をもって再構成していただけるなら、要するに音楽として一つの語りくちを以ってアッピールすることができれば、これはもうわれわれの『ガンダム』とは関係のないことなのですが、テレビ版の『ガンダム』を出発点にして、ニュータイプの問題なり、近未来の人間と宇宙ということを考えていく、一つのきっかけになるような音楽が出てきたら、素敵なことだと思うのです。

『ガンダム』にまた別の芽が出てきて、現在進行している渡辺先生と松山先生の交響詩を、近々聴かせていただけるのではないかということは、ぼく自身も鑑賞者として、正直、気持がときめくという感じがします。

◇クリエイターということ……

手順としていうなら、松山先生の人間として捕えるという出発点があって、渡辺先生がそれを人間の願い、祈りにまで高めてゆかれた、そこに『ガンダム』の世界なり交響詩が出てきたということで、お二人の呼吸が完全に一致していたと思います。

これはクリエイトする立場にある人達が、そういう一つの基本的な概念、つまりコンセンサスという

ものを捕まえて一つの作品を創っていく、また、その意気込みを持っていただけたことで、ぼくにとって『ガンダム』はもう終っているわけですが、なおかつそのような創作活動の中で『ガンダム』が生き続けていってほしいと思ってます。

ただ個人的には完全な形で描き切ったものではないだけに、正直、かなり面映い思いがあります。

ですから、ぼくにとってある部分是とされたならば、是という部分を今後、拡大していった物づくりを心がけなければいけないんではないか、……と思うのです。

◇棄て石論……

本来、創造者というのは、自分が描こうとする対象物を追いかけていって、結局、追いかけ切れなくて逃げたなんていうのは、これはもう失敗の極みもいいところです。

しかしただ一つ、ことニュータイプに関していうならばそれでいいのだとぼくは思うのです。

というのは、ニュータイプはかけ値なしのわれわれオールドタイプの願いであり、現時点での願望であるわけでその願望は単に待っていれば来るというような生易しいものでないことはみんなが承知しているわけです。また極めてリアリティを以って考えなくてはいけない問題ではないかと渡辺先生松山先生を含めて思っています。つまり、人類の革新なぞ、そう単純にわれわれが判るほど、簡単なものではないわけです。けど、やはりせにゃならんだろう、じゃあどういう形で、方向で、方法で達成され完成されるのか？　ということになると極めて現実的であるが故に、われわれの思考レベルの中でもう一つヒットしないというか、判り切れなくてもしょうがない気もする。

ぼく個人としては、追いかけ切りたいと思いますがね……。

正直、かなり無理だとも思えるんで、だからこそ渡辺先生、松山先生を含めて、お互いに覚悟は決めようではないか。つまり、われわれは棄て石でいいんだ。これをきっかけにして次の世代の人、ひ

ょっとすると三代後かも知れないけれども、本当の意味での人類の革新を生む糸口をつかんでくれる世代があらわれるならば、やはり今の時期に棄て石になるわれわれみたいなロートルがいたっていいのではないか、ニュータイプという問題に限っていうならば、そうであっても、きっとみっともなくないんではないかという、三者での合意はあったわけです。

◇しかし、ニュータイプへ……

結局、われわれ自身が求めているのは、人の光明を見たいということに尽きるのではないか。では、その光明の世界とは何なのか？　それは神に隣接する世界かも知れないと言ってもみたんだけど、現実問題として神なのか、神でないのか？　という問題一つをとっても、要するにもう宗教が発生して以来、未だに一神教、多神教を含めて解明されていないような人間論というものを、浮き出させるなんてことは不遜の極みなんです。

要するに本来凡人がやってはいけないことだとも思える……しかし、20世紀も後半に入っている現代というものを見てきた時に、人間というものが単なる輪廻転生の繰り返しでいいのかということまで含めて考えてみた時に、あのニュータイプという言葉を、やっぱり投げかけざるを得なかった。どんなに不消化があろうがなかろうが、生き恥をさらしてみようというくらいに、覚悟は決めていたわけです。

結局、ニュータイプを含めての問題というのは見過ごすことができない。そのためにお互い老いた体にむち打って——なんていったら怒られますが、オールドタイプのわれわれが出来る限りのことをやっておく、という気持なんだと思うし、『ガンダム』という作品はそういうものではないかという気がするのです。

◇映像の音楽

基本的にぼく自身が音痴なので、自分にその素養のないことがものすごく悔やしいんだけれど映像につける音楽というのは、映像を相乗効果的にグレードアップするものだし、そういう使い方をされなくてはならんと思うわけで……音楽効果と音楽を含めて、単に映像が語っているものの説明であってはならないと思うのです。

その意味で映画音楽というものも、独立したメッセージをもつべきだと思いますし、もつような効果音のおき方もあるわけです。そのためには演出家の立場として、作曲者と音響効果を担当しているスタッフたちに溶け込んでいって、その作品のモチーフをいかにグレードアップするかということに、スタッフをのせなければならない。場合によっては、嘘八百を並べたててでも、それぞれのスタッフを本気にさせなければならないわけなのです。

おざなりのつくり方もあるわけですが、BGMのためのBGMでは音楽での主張はありません。

ビジュアルな媒体が発達して、なおかつ視聴者がそれに馴れていった時に、今まで以上に自己主張する映画音楽やテレビ番組の音楽形態を、打ち出さなくてはならないだろうと思うのです。

現にこの二、三年、テレビ・ドラマを含めての音楽の使い方というものは明らかに違ってきています。ややや、音楽だけで自己主張する場合がなきにしもあらずですが、そういうものを多少割引いたとしても、やはり間違いなく映像についての音楽の役割が変って来ていることは確かでしょう。

『ガンダム』の場合、理想的な形にはなっていないかも知れません。しかし、理想に近づこうという努力を、間違いなくした作品です。

その意味で『ガンダム』のスタッフ編成は間違っていなかったと思いますし、映画音楽を手がけておられる渡辺先生に音楽をかいていただけたことは、『ガンダム』にとって大変幸運なことであったと信じております。

ガンダムの……音

◇画、効果、声優の三味一体

一体、『ガンダム』に於けるリアルな音とは何なのか…？

音響を担当した松浦監督、松田さん、伊藤さんにしても、こういう類いの番組でのリアルな音というのは何なのか？　ということを究極的に考えて、『ガンダム』という画の流れの中でのリアルに聞こえる音の方式というものを、間違いなく考えた上で音をおいてくれています。その瞬間から、その音が『ガンダム』の世界での現実の音になり、そういう音どもで構成された『ガンダム』の世界の中で、キャラクター達が動き廻っていたわけです。

基本的にはマンガチックにならず、一つの社会とか世の中の存在を予感させたという意味で、声優の音質も含めて１００％とはいえないまでも、ツボにはまったなという感じはしているわけです。どういうことかと言いますと、いちばん判り易い例は、白石冬美さんのミライとか古谷徹君のアムロに代表されることだと思うのですが、例えば白石さんの声というのはアニメチックな音質、声質であると一般に信じられていて、また古谷徹君の場合には星飛雄馬以外の何ものでもないといわれているわけです。そして『ガンダム』にあっては、その両方が、ものの見事に全部消えていた。そのことが基本的に『ガンダム』という世界の音構成を、自然にしたのではないかと思っているわけです。

これは極端な言い方ですけど、白石冬美さんの声というのは、どちらかというと擬音に近いような音質をもっています。ところが白石冬実の声でもなく極めてナチュラルなかたちで、あれはミライの声だと思わせていったところに、リアリティがあったのではないかとも思うのです。

また、古谷君について言うならば、声質に関しては星飛雄馬と基本的に変っていないのではないか、

●松浦監督
音響監督、松浦典良。「記録全集3」の取材記事では、キャスティングではその役柄の難しさからアムロとシャアが難航し、また効果音に関しては、既成の作品よりも厚みのある音を効果のスタッフに求めたという裏話を披露している。なお、劇場版二作目以降は、浦上靖夫が音響監督を務めている。

●松田さん
効果、松田昭彦。ビームライフルの音を、電子音ではなくグラインダーの回転音からつくったのは有名なエピソード。1話冒頭でザクの映像に重なるパイロットの呼吸音も、松田のアイデア。

●白石冬美
『巨人の星』星明子、『怪物くん』怪物くん、『パタリロ』パタリロ、『イデオン』カーシャなど。

にも拘らず、なぜアムロになり得たかというと、単に科白廻しのことだけではなくて、古谷君の声質とアムロの演じ方というものが、間違いなくアムロというかなり内向的な少年を表現してくれたからではないか？　ところが星飛雄馬というのもかなり内向するキャラクターでして、にも拘らずここまで区分けできたのはひょっとして星飛雄馬と同等の声質でありながら、やはりアムロという映像に対して相乗的にあてられ、ハメられたのではないか？　とも思うのです。

勿論、感性のデテールを演じわけた古谷君のセンスに裏うちされたアムロであったのでしょうが……。

つまりこの2人に代表されるように、それぞれのキャラクターが音響効果という一つのリアルな世界と、音楽というデコレーションの部分とを含めて、なおかつそれぞれの演技というもののつくりの中で、まさに三味一体感となって絡んでくるのであって、その意味でも極めてツボにはまった作品と言えるのではないでしょうか。

『ガンダム』のように、その意味での嫌悪感が殆んどなかった作品というのは大変稀有なことではなかったかと思うのです。

◇チームワーク

画の芝居と音の表現とが上手くシンクロして、少なくともいわゆる作為の多いテレビ・アニメーションよりは、よほどナチュラルであったことに自信を持っています。その意味でも、それぞれのスタッフが本分をわきまえて、下手なつくりをしなかったという辺りに、この作品が成功したものすごく大きな原因があったと思います。

これはセイラをやってくれた井上さん、シャアをやってくれた池田君の意見に最終的に集約されることですが、結局、演じなかった、演じる必要がなかった、つまり、それぞれの感性のレベルで出来て

●古谷徹
星飛雄馬以外にも『きまぐれオレンジ・ロード』春日恭介、『聖闘士星矢』星矢、『美少女戦士セーラームーン』タキシード仮面など有名作品多数。

●井上さん
井上瑶。『イデオン』シェリル、『うる星やつら』ラン、『機動警察パトレイバー』香貫花クランシーなど。

しまって、作為を持たないで演技をつけられたというところに『ガンダム』という世界が強制的にそれぞれのスタッフにそうさせ、それぞれのスタッフもそれを噛み分けてくれたということが成功の原因でしょう。

普通、テレビ・アニメのリミテッドの演技というと、結局、作為やつくりになってしまうのですが、それを極力避けて、たまにつくりをする人がいると、声優独自の立場でそれを排除していくんですね。その意味での連繋プレーも、『ガンダム』の場合、かなり周到にいったと思います。

◇めぐりあわせ

初期設定の段階でたまたま人選した人たちだったのですが、やはり今回集まっていただいたスタッフの方々も、声優さん達も横のチームワークは極度に良かったと思います。

普通はどうしても異分子が入るものですが、声優さん達の気性も含めて、こうも上手くいく、仲良くなれる人選とか、チームワークのとれる編成というものは、なかなか出来ないんではないかと思います。

妙なというか、意識したわけではなかったのにことごとく上手にいったというのも、結局、松浦監督のカンではなかったかと思うし、そういう形での編成は松浦さんにお任せしていましたので、彼に負うところが多かったと思います。

いずれにしても、今回の人選に関しての不満は基本的にはありません。あるとすれば、大変細かいイレギュラーの部分での違いで、むしろ１００％に近いかたちだったと思います。

珍らしいことですね、やっぱり巡り合わせだと思うのですが——。

詩　その表現するもの―

とにかくプロの作詞家に作詞をしてもらったわけではありませんので、詩になっていない部分が極度にあるわけです。

井荻自身の立場でいっても、音楽につける詩っていうのはどういうものかということも何も知らないわけで、知らないにも拘らず今回ああいうようなかたちのものを、渡辺先生、松山先生にぶつけたということがどういうことかというと、完全に『ガンダム』のニュータイプ、『ガンダム』の近未来のもっている実体に迫ってゆくための詩でなければならないということに、井荻が大変こだわったからなんです。

◇詩にこめる主張―

これは、画面づくりの上での総監督の立場としても、ぼくがいちばんこだわったことで、既存の作詞家を使うことは大変簡単ですし、それを考えないでもなかったのですが、結局、ニュータイプの実体に迫っていくための詩、という部分での主観を伝えてゆくためには、おざなりの定形詞では基本的な何かを見出せないんではないか、と感じたのです。

作詞に馴れている方にお願いした場合、やはりロボットものというのが基本的にあるでしょう、そこから出てくる詩に対しての危機感を、ものすごく感じたわけです。

まして作品が出来上る前なんかでいえば、ニュータイプの話をした上で作詞をお願いしたとしても、やはり判らないままに書くしかないというのが厳然としてあるわけで、それやこれやの理由で、結局、井荻麟に詩を頼むことになったわけです。理由としてはまさにそれしかないわけで、詩としての体裁が整っていないということについては大変気にしまして、これはもう、渡辺先生に実際にこんなものでいいのだろうかということで、先生の顔色を窺い窺い出した詩でした。最終責任は全て僕にあるわけ

●井荻自身
井荻麟。富野のペンネームの語源は、西武新宿線井荻駅。サンライズのある上井草駅の隣駅である。井荻麟の正体が正式に明かされるのは、『哀 戦士編』の記者会見まで待たなければならない。

●ロボットものというのが基本にあるでしょう
OP、EDはともかく、挿入歌の「いまはおやすみ」は完全にロボットもののから離れた歌詞となっていて、その印象は強烈であった。編集（氷川）の聞いた話では、放映当時、富野は「いまはおやすみ」のことを、「ニュータイプを凡俗が見上げる歌」と語っていたという。「きらめきのララァ」が結果的にララァの死の映像と曲想があわず、ピンチヒッター的に使用されたため、ララァ用の歌と大きな誤解を招いているが、本来は凡俗代表のフラウ・ボウがニュータイプとして遠くなっていくアムロを想う歌として作られたと解釈すると、歌詞が理解しやすい。

ですから……。そうは言いながらも詩に書かれているテーマに関しては、こちらとしても絶対、一歩もひくまいという気持でした。

あとはその創り方です。つまり例えば、五・七・七、五・七・七、でなければいけないとか、サビの部分はこうでなければならないというテクニックの問題に関しては、作曲家の立場から言っていただければ、それはいくらでも手直しさせようと、ただもう詩全体のもっているイメージとか言葉遣いを変えるなどということは、一切聞かなかったんです。

というのは、いくら説明し得たとしても最終的にそのコンセプトを打ち出すのは詩であるわけで、逆に言うと詩にしかこちらの主張を投入できないわけで、そうしたときにやはり詩のもっているフィーリングというものについて、初めから一歩もひかないぞ! ということで、本当に渡辺先生はやりにくかったと思います。

現に、吹き込みの時でも最後の最後まで、一行のところにひっかかって、かなりもめるということもありました。

結果がいいか悪いかは、今でも判りません。判らないけど、『ガンダム』に於ける挿入歌であったり、オープニングエンディングのあり方は、基本的に間違っていなかったと自負しています。

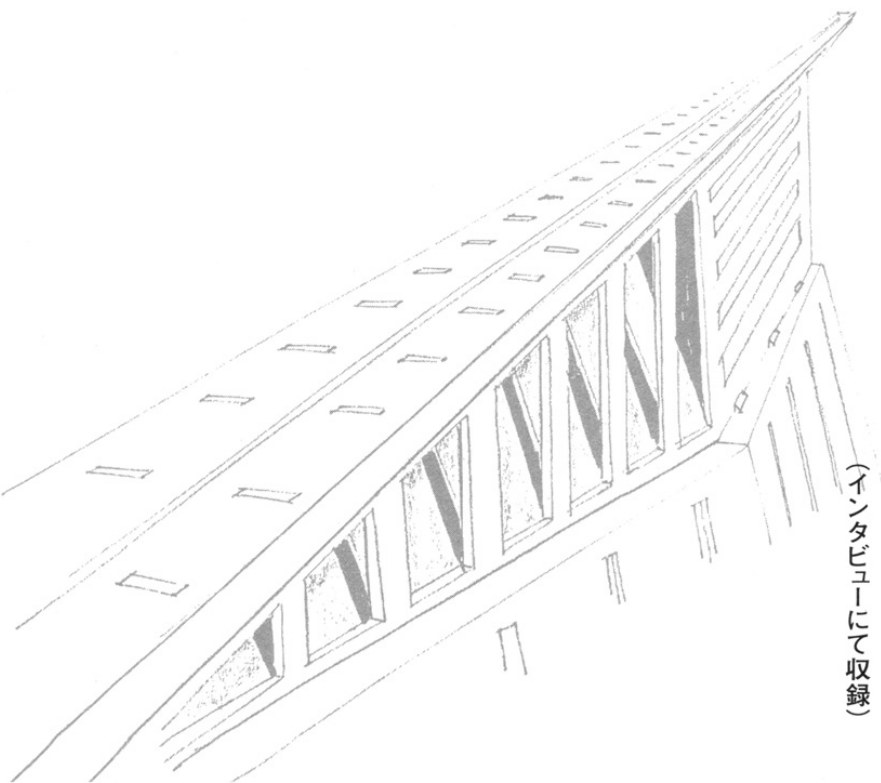
その意味で音楽(メロディ)まで含めて、良かったと基本的には理解しています。そこまで画をつくる側、ストーリーをつくる側のコンセプトというものを認めて、作業を進めていただけたということでは、渡辺先生と松山先生には申し訳ないと思いますし同時にあそこまでフォローいただけたということについては、感謝して、しすぎることはないと思っています。

普通のこういう番組の詩のもっているコンセプトとは、根本的に構造が違っていると思います。

方法論でいった時には、やっぱり未熟であると同時に、まだまだボキャブラリーが正直いって足りない。もっと、もう半歩踏み込むような創り方ができたら……やはりそこまでいけなかった辺りに井荻

麟の限界があるし、まだまだ素人芸ですね、という感じはまぬがれません。

けれど、この種の番組は、得てして画の方でどうせいろんな条件づけがされて、妥協し、後退せざるを得ないものです。だからせめて、音だけは妥協したくなかったということが、ああいう詩をつくらせた部分ではなかったかと、自分では思うわけです。

（インタビューにて収録）

渡辺岳夫と松山祐士、ふたりのコンビによるガンダム音楽世界は'81年9月の「交響詩ガンダム」でオーケストラの大編成を得て、劇場映画に向かって大きく羽ばたいていく。松山の担当は宇宙世紀におけるモビルスーツ同士の迫力ある戦闘や巨大なスペースコロニーなどSFやメカ系の叙事的な音楽、渡辺の担当はアムロの悩みやニュータイプ同士の情念といった叙情的なメロディーと、いささか大雑把な分類が可能だ。

この交響詩をきっかけに、キングレコードで孤軍奮闘に近かった藤田純二ディレクター（当時）の下に大場龍男（故人）、中村孝太郎ら二人の部下が配属され、翌年のスターチャイルドレーベル発足の下地が作られた。アニメ音楽の潮流がキングに傾いた大きな転換期となる記念碑的なアルバムでもあったのだ。なお大場は後に『機動戦士Zガンダム』、中村は『戦闘メカ　ザブングル』でそれぞれ富野作品を手がけることになる。

本アルバムでは病気から復調した安彦良和がジャケット、ポスターと新作イラストを提供。その原画を前にして、あらためてライナーノーツ用に富野・安彦対談という企画が行われた。意外に思われるかもしれないが、活字に残っているものとしては、唯一の富野・安彦対談のはずである。

この対談では、当時キングレコードのガンダムアルバム外部スタッフでもあった編者（氷川）が立ち会い、写真撮影とテープ起こしを担当した。記録されていない部分では「今さら何を話すの」「お互いののしりあいになったりして」というイントロの軽口が印象に残っている。富野・安彦コンビはテレビ制作中、ほとんど言葉を交わさなくとも息があっていたという。つまりそれくらい精神的にも密接な距離にあったため、かつてはかしこまって対談という気分にはならなかった、ということなのだ。

対談の中身は、イントロの不安をふきとばすように盛り上がった。アニメブームとは言うものの、いざ「好きにつくっていい」と言われたときに作家としてどうするか、という問いかけは、後のビデオアニメブーム、エヴァンゲリオンブームの直後に起きた状況を知るものとしては普遍的で苦い提言と思える。

ガンダムがブームへと登り坂にある雰囲気に溺れず、世界を射程にとらえているのも、実に先見性にあふれているではないか。ふたりのクリエイターがアニメづくりの現場から見つめた真摯で高い視線をぜひ読み取って欲しい。

対談　（原作・総監督）富野喜幸×（作画監督）安彦良和

――本日は「交響詩ガンダム」のジャケットのために、わざわざお集りいただきましてありがとうございます。『ガンダム』については言いつくされ、書きつくされた感がありますが、富野さんと安彦さんが対談されるのは、初めてだそうで、珍らしいお話が聞けるのではないかと、期待しております。特に安彦さんは御病気のあと実作業からは離れていらっしゃった訳で、そのへんのところからお話を始めていただければと思いますが……。

富野　入院してから後も、『ガンダム』の最後の方は、何本か見たわけでしょう。当事者としてではなく、外から見ると、問題点が非常によく見えるから、まずその辺を聞かせてくれませんか。要するに、安彦さんの立場に立った時に、どういう所が一番違うなって思いました？

安彦　やはり、ヒフ感覚ですね。普通TVアニメは、外見だけとりつくろって行けば、それで通ってしまうんです。しかし、『ガンダム』の場合は、各キャラクターからにじみ出てくるヒフ感覚が、非常に重要な位置をしめていたわけです。ところが、それがそうでなくなってくると、見てて大変つらいんですよ。

たとえばララァというキャラクターは、描き始める時に、ニュータイプというアプローチが普通のキャラと違っていた事もあって、僕はあまり好きになれなかったんです。だけど大変大事なキャラクターだから、何とかして好きになる手がかりをつかもうと、富野さんに色々と立ち入った事を聞いたし、逆に富野さんも色々とコンテ上の操作をして、大丈夫だよ、うまくやって行けるよ、と言って下さった。一種のお見合いですね（笑）。それで何とか好きになれそうだって感じになって作画し始めたらダウンしたんですが、画面に出て来ているララァをお客さんとして見ていて、や

初出：
交響詩ガンダム
（キングレコード）
ライナーより
発売日：
1980年9月5日（LP）
品番：
KICA-2005（CD）

交響詩の録音風景

っぱり好きになれなかったんですよね。

富野　それは、僕もそうなんです。ララァってのは結果論として好きになれるキャラクターじゃない。だけど、最終的に絵で表わされるはずの、あたたかさとかやさしさとかいうヒフ感覚が、もう少し出てくれれば、ララァってもうちょっと少女らしくなったと思うんです。その辺を伝えていく上での適確な絵というものを考えた時に、安彦さんが倒れた後は、演出者の立場上、泣くに泣けない気持ちでしたね。

安彦　もうひとつ41話で、キシリアとシャアが会話を交す長いカットがありましたね。ただイスに座っているだけで、セリフは起伏に乏しい、おまけにマスクかぶってて顔は見えない(笑)。普通、あんなカットを出されたら、リミテッドアニメでやってきたアニメータは芝居なんか出来やしないんです。だけど、あの後、最終回でシャアがキリシアを殺したりするのは何故かって事を考えた時には、コンテが不備であろうが、セリフが不都合であろうが、作画的にねじまげてでも何か含みを持たせた芝居をさせなければいけない、という事が暗黙の要求としてあるわけですよ。今までアニメータが、ヒフ感覚とかそういった芝居を要求された事がなかったから、とまどってしまうんですね。大変キツイ課題だったとは思いますが、それでも何とかしなければという考え方をしていかなければ、いけないんじゃないでしょうか。

富野　そういう事を考えると、『ガンダム』という作品は、一つの時代の流れの中で、結果的に間違いなくラフスケッチでしかなかったんですよ。本来、作品というのは、少なくともその時点での完成品でなければならないわけで、それがそうでなかったというあたりが、視聴者に対して申し訳ないと思いますし、僕自身、一番つらい事なんです。だから、これを丸々一つやり直す時代が、もう一度来るぐらいにして行かないと、駄目だという気がしますね。

●おまけにマスクかぶってて
第41話「光る宇宙」のキシリアとの会話のこと。劇場版では、シャアは素顔に変更された。同様に、第34話「宿命の出会い」のララァとの会話も、テレビではマスク着用だったが、劇場版では素顔になっている。

もう一つ問題があって、いわゆる漫画映画の延長としてのアニメーションと、今の日本のリミテッドアニメという分野から出て来ているアニメーションというのは、そろそろいろんな事が違ってきている、という仕分けを、いずれ現場の人間は絶対につけなければならない、という事なんです。

安彦　それに類する事を、この間「ガンダム記録全集3」に書きましたが、言わなきゃいけない事なんですよね。

富野　そうなんです。今、手塚アニメに対する信仰が、対外的な所であるとすれば、明らかにこれは権威主義ですよ。そして、これは本来現場の人間が、一番避けなければならないものだと思うんです。

80年代のこれから10年間は、作品のあり方が、そんな意味で曲り角に来ているのは事実ですし、去年から今年にかけて様々な作品がありましたが、単純にこういう状況がこのまま後へ続くとは、思えません。支える現場が、自分たちの携わっている映像媒体を、まだまだ本気で考えているようには見えないんですよ。その辺は、休んでてどう思いました?

安彦　はっきり言って、作り手の心情が問われるという事は、とにかく大変いい事だと思いますね。今までは、権威の上に立たないと、より以上のものが出来ないと、みんな卑屈にあきらめてたんです。実際は、心情あふれるものは、この技量でもできるわけで、そういう所に見方が設定される状況は、まさに待ち望んでいたものなのです。『ガンダム』なんかは、テクニックとしては無残なものだけど、心情の次元だけは、自分のタッチした部分に誇りを持てますね。それはシャレた言い方をさせていただければ、自分の生き様に関わってくる問題ですから。富野さんにしても僕にしてもね。

●漫画映画の延長
「漫画映画」をどう定義するかは難しい問題だが、この文脈ではかつて劇場ではつきものだった短編アニメ、東映動画の『長靴をはいた猫』やディズニーの長編フルアニメを指していると考えればよいだろう。

●リミテッドアニメという分野から出て来ているアニメーション
こちらも厳密に説明するのは困難だが、ここではテレビアニメ『鉄腕アトム』を起源とする日本式のリミテッドの延長にあり、作画枚数を節約した上で、さまざまな映画的手法によって映像作品として成立させている作品、というニュアンスである。

●ガンダム記録全集3に書きました
「現在　僕等が目指すべきものは―『アニメーション映画』でなければならない　―『火の鳥2772』へのアンチテーゼとして」のこと。
ここで安彦は、手塚治虫が抱えている「マニア(フルアニメ支持者)の側に立つか、それとも大衆受けを狙うか」というジレンマは「もはや存在しない」と批判。「しかも、その後に来る新しい種としての『アニメーション映画』の途は既に半ば以上提示されているのだ」として、あとは「『表現』という必然的に自分自身へとハネ返る行為を、覚悟の上で

富野　ただ、これは作り手側の大変な反省なんだけれど、『ガンダム』みたいな作り方をすると、損だなァとは思いますけどね。本当はあまりホンネは出しちゃいけなくて、もう少しタテマエ論ですいすい行った方が、ああ楽だなって気がして（笑）。

安彦　でも、こういう同業者からもバカにされるロボットものというホンネと一番縁遠い所から、ゲリラ的にホンネを忍ばせた作り方をした作品が出て来たという事は、皮肉だし、面白いですね。これがもっと正面から、ホンネでものづくりしてごらん、みたいな持ちかけられ方をしたら、多分できないと思うんですよ。身構えて、ホンネ自体を見失なってしまう……大半の作り手は、そうだと思うんです。

富野　これは日本人の体質かな、ともよく思うんですよ。僕は日本の映画界で、正面きって本気でやんなさいよ、と言われて作った作品で、うまく作れた作品ってのは、まずないと見てるんです。黒澤監督でさえ、そうでしょ。ところが、『スター・ウォーズ』の第2作はお金も充分あって、好きにやれると言いながら、ちゃんと娯楽作品に徹して作られていると言うあたりに、ジョージ・ルーカスという若い才能の持つ凄さがあると思います。日本人だったら、すぐコッポラみたいな行き方しちゃうでしょ。

安彦　日本人ってのは、ホンネに対する信仰が強すぎるのかもしれませんね。ホンネは、大変崇高で、哲学的なもので、シリアスだという考え方があるけど、向こうでいうホンネは、一番自分の好きな事とか、興味のある事とか、もっとフラットな事なんじゃないですか。
　話の成り行きで言わざるを得ないんだけど、そろそろ富野さんもゲリラの親分じゃいけないんじゃないかと（笑）。もう少し正直に作っていいよって客観情勢が出て来たわけだから、もうからめ手じゃなくて、割と真正面から応えるものづくりを、スタンバイして欲しいな、と思うん

それとして実践してくれる自立した「作家達」」の登場だけを、観客は待ち望んでいるのだ、と結ぶ。
　なおP49の「メジャー／マイナー」論に付加していうと、安彦は当時の『ガンダム』の製作状況の悪さを列挙し、「我々はその（『ガンダム』の）ような状況下で作られた作品を、やむをえず居直りの意をこめて『マイナー』と呼ぶのだ」「そして、そうではない作品（略）を、その対として『メジャー』と呼ぶ訳なのだ」と、記している。

●黒澤、ルーカス、コッポラ
　当時の3人の状況は以下の通り。黒澤明は、『どですかでん』（'70年）から10年振りに『影武者』（'80年）を発表。ジョージ・ルーカスは監督の現場を離れ、製作総指揮として『スター・ウォーズ帝国の逆襲』（'80年）を手がけ、コッポラは、『ゴッドファーザー』（'72年）、『ゴッドファーザーPARTⅡ』（'74年）でアカデミー賞受賞の後、『地獄の黙示録』（'79）でカンヌ映画祭グランプリに。

ですが……。

富野　だけど、それは仕事に村する基本的な考え方の違いがあって、僕の場合はむしろ永遠にマイナーで、永遠にゲリラ屋の方が性に合っている部分があるし、そう簡単にはふっ切れないですよ。それと僕は、身体を動かしてないと何も出て来ないんです。まずキチンと出せるものがあれば、今カッコ良く身をひいてね、あとは好きなものだけ出していけるけど、やはりそういう状況はないと僕は思うし。これは『ガンダム』のテーマにもなったけど、僕の場合は生き残り論しか考えてませんから……安彦さんと違って、僕は直接的な表現方法ってのは持ってないから、与えられた場は最終的にそれを利用するという発想しか持ち得ないんです。

安彦　だけど、それはやっぱりアニメ・ディレクターという立場を卑屈に考えすぎてますよ（笑）。

富野　ただ、一般的にTVアニメのディレクターは、たえず仕事をやらなければ食っていけないから、仕事を好みで選ぶなんてとんでもない話で、とにかくやらなければいけないという状況が続いていたのは、経済的にも作り手の立場でも自転車操業になっていくTVアニメの現場というもののせいだったと思うんです。TVアニメの世界で、絵描きもの書き含めた上で、いわゆる〟作家〝という人たちが出て来なかったのは、それが集団作業だから、という事だけじゃないんです。仕事に対してのシビアーな、各スタッフの個性に対する突き詰めみたいなものが、ないからなんですね。

安彦　大変おこがましい言い方だけど、やはり皆さん処世術が下手だと思います。食わんがために仕事をやらなきゃいけない、というのはわかるんだけど、ただそれで１００％あきらめがつくってものでもないし、つけちゃいけないわけですよ。２歩前、３歩前の問題ばかりじゃなく、もう少し長い射程をもって考えたら、絶対ほかの処世の仕方って、あると思うんです。

●身体を動かしていないと
富野監督はこの後、劇場版『伝説巨神イデオン』『戦闘メカザブングル』『聖戦士ダンバイン』『重戦機エルガイム』『機動戦士Ζガンダム』『機動戦士ΖΖ』と、'87年3月まで、休むことなく映画やテレビシリーズを監督していく。『ザンボット3』から数えると、ほぼ10年間連続して作品を送り続けたことになる。

富野　それは、安彦さんがいわゆる安彦キャラクターを持っているから言えるんですよ。実際にルーカスや実写の人たちは、作り屋としては、生々としてマメでしょ。だから、アニメの演出家が絶対にまっとうにやっていけないかというと、そんな事はないと思うんですけど。

安彦　汚れ仕事を逃げておさまっている人と、すりへって疲れたなァっていう人と、極端なんですね。アニメできれいな仕事をしている人は、あくまできれいな仕事をしていると。やっぱり奇形的な世界って気はしますね。

　でも、よくスポンサーつき、局つきという事が言われるけど、小説家や劇画家、作曲家にしても、ニーズのない所で勝手にものを作ってるわけじゃないでしょ。だから、そういう所でアニメって、あまり特殊化したくはありませんね。

富野　僕だって、そう思います。たとえばスペシャルものの作品条件は、大変ゆるいわけです。だけど、過去のアニメスペシャルものの中で、名作といわれる作品の中に何があるか……本当にホンネ言っていいんだよ、好きに作りなさいと言われた時に、自分のスタイルなり方法なりを持ち合わせていないと駄目なんですよ。要するに〝作家〟の問題です。

　それより、ものを創るという事に関して言うと、僕はアニメだから、という考え方はしてませんし、所詮は作家性の問題ではないでしょうか。つまり、如何にものを創造（クリエイト）するか、という骨格論を、わかるかわからないかの問題でしかないと思いますね。究極的には、〝奴はいったい何者なんだ〟って突き詰けられた時に、〝俺は俺だよ〟って言えるか言えないかで、作家であることが決まると思います。やはりそういう意味での、オリジナル性を含めた自意識を持ちうるか持ちえないか、だけじゃないかと……。

安彦　この前、ある人から仕事を持ちかけられたんですが、現場仕事はいいから、ホワイトカラーと

●作家の問題
　このくだりは、先に注で説明した安彦の論文と同じ問題意識で発言されている。

して、ブレーンとして参加してくれないか、と言うんです。それ聞いて、いや、違うんだ、アニメを作ってる人間は、みんなブルーカラーなんだって答えたんです。全部が全部つくりごとの世界だから、自分も実作業者の一員として、物理的にもやって行かなかったら、最後のアガリまで責任持てないんです。だから、アニメの演出家不在だ、というので実写の監督を連れてきたところで、その人は実作業者になれない。これはその人の責任じゃないんですよ、わからないわけだから。やはり4年なり5年、あるいは10年なりの経験をつまないと、原画の良し悪しや、撮出し……音の問題などわかってこないし、そういう事の絶対的なハンディを考えると、アニメのリーダー＝作家は、アニメ屋の中からしか生まれないというのは、絶望的なくらいはっきり言えるんじゃないでしょうか。

富野　そうとしか言えないからなんですよね。

これ以後のアニメを考えた場合、この10年ぐらいにすでに発生しているビデオ文化を含めたトータルな映像文化における位置づけが、そろそろちょっと違ってきています。そして当時者としては、その辺まで見透かした上で、ものづくりをしなければいけないんです。日本のリミテッドアニメという世界中どこにもないジャンルが、将来どうなっていくかという先達者意識をもっと現場の人が持って、いろんな形での作り方をしていって欲しいですね。要求がなければフィルムなんか作れるわけないですから、もう局やスポンサーといったかくれミノを使うのは、やめていただきたい。本当の意味での”作家“が出なければならないんですよ。

安彦　それに関していうと、大変長いつき合いをしているアニメ好きの方が、イタリアの雑誌を訳して送ってくれたんです。それで面白かったのは、海外から見ると、日本のアニメ産業は、日産、トヨタじゃないけれど、かなり脅威になってるらしいんです。日本には膨大な数のアニメ技術者がひし

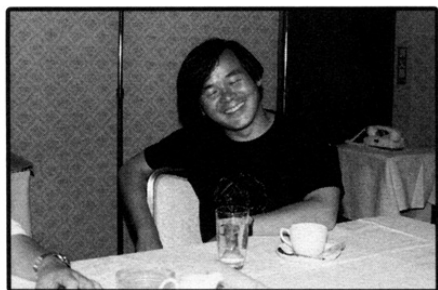
●日本のアニメ産業は～
当時すでにフランスで日本製アニメ『ゴルドラック』（UFOロボグレンダイザー）が高視聴率を記録するなど、世界への回路は開かれつつあった。この言葉は20年が経過し、全世界が日本製のアニメ映像に注目している今のほうが、よほどリアルに聞こえるだろう。

めいていて、圧倒的な生産基盤があるというのが、向こうの一般的な認識で、一体何をやらかすやら、と固唾を飲んでいるんですね。ところが、それに応えるような状況は、日本には何もないわけですよ。とめどもなく卑屈な精神しかない。よく我々は、アニメブームは現象だけで、浮かれちゃいけない、なんて言ってますが、もうちょっと大きなスケールで、自信をもって世の中変わってるんだなって認識を持って欲しいですね。

富野 ひよっとして世界の期待も日本に向けられているかもしれないから、これから10年、我々もまたがんばりましょうね（笑）、という所でおしまいにしましょうか。

――どうも今日は、お忙しいところ有難うございました。御二人の今後の御活躍をファンの方々と共にお祈りしております。

〜昭和55年7月8日高田馬場BIGBOXローズルームにて収録〜

（司会／藤田純二、文責／キングレコード制作部）

'80年に行われた富野・安彦対談を2000年となったいま読み返して、何を感じただろうか?編者(氷川)がこの対談原稿をまとめたときには、これほど普遍的なものとなるとは予想もしていなかった。だが、時間が経過した今だからこそ、その真意は、より普遍性を持った警鐘としてよく理解できるようになった。

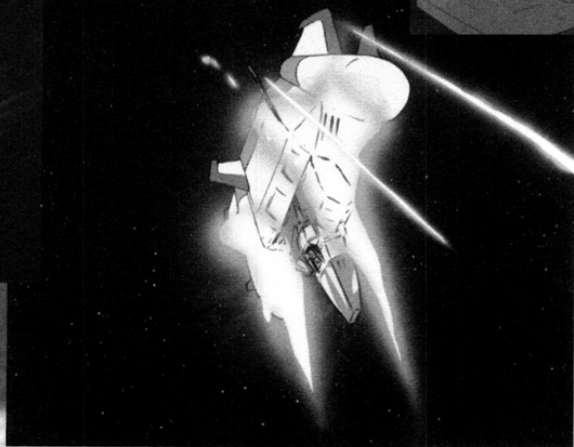
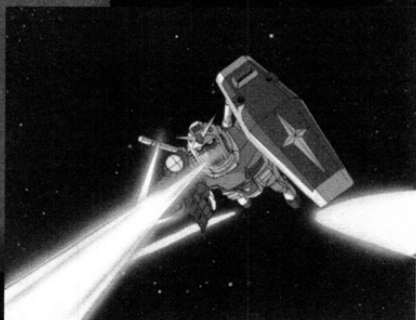
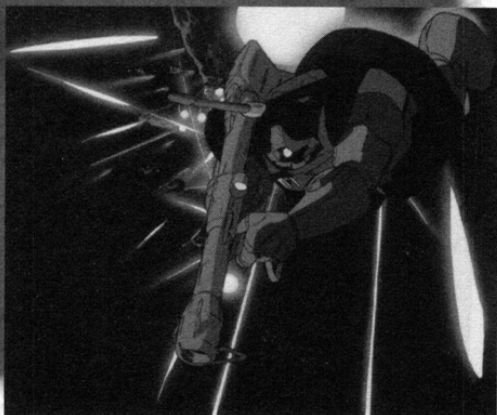
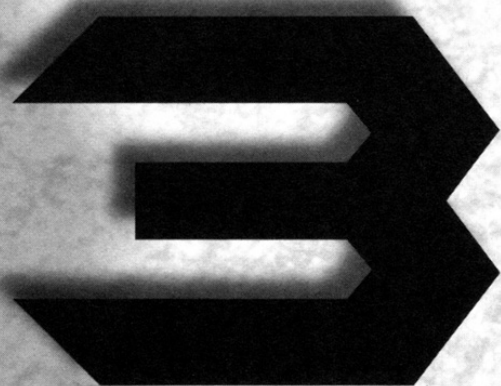
対談中にある「スペシャルもの」とは'70年代後半に流行した「テレフィーチャー」で、米国から導入された、映画枠(2時間)で放映するテレビ用長編のことだ。玩具スポンサーを離れて企画が立てられ、名作文学古典のほか何本もオリジナルのSFアニメが製作された。上り坂でブームとなった状況下で、アニメスタッフはオリジナリティあふれた「可能性」が求められ始めていたわけだ。

だが結果的に陳腐となった作品も少なくなく、「スペシャルアニメ」は長寿番組『ルパン三世』など一部例外を除いて現在ではほとんど製作されなくなった。ここでP118でいみじくも富野監督が語るように「この可能性という言葉こそ、真に毒がある(間違えると作者の遊びになるから)」という発言が、いくつかの事例(対談中でも指摘にある手塚アニメなど)とともに痛い指摘として浮かび上がってくる。

これは「スペシャルもの」に限った話ではない。時代が下れば、'80年代中盤の「ビデオアニメ」、'90年代後期の「深夜アニメ」と、類似の現象や事例がメディアを変えてくり返し起きていることにも気づくだろう。これが、アニメが新天地を得て、発展的に世界が拡がり市場を伸ばしていることと引き替えにした産みの痛みであるなら良い。だが現実には、新メディアに目先だけの大きな期待をかけて逐次戦力を投入し、しばらくしてヒットが出ないと撤退、ということもくり返し発生しているわけだ。これでは、あまりに寂しく閉塞的な状況だ。

ではどうするか、と言ったときに「もっとホンネで作ろう、現場に入り込んで作ろう、世界をにらんで意識を改革しよう」等、この対談で語られていることが、普遍的な対処案として浮かびあがってくる。すなわち作家としての「志」の問題である。そして、その志を支えるものとして、「ヒフ感覚」という言

葉に注目したい。あくまで生身の人間として内面からにじみ出てくるもの、それが正しい意味での「表現」として伝わるからこそ、多くの人間に受け入れられる「作品」ができるのだとわかってくる。

この構図と、本書でくり返し語られている「乳離れ」「ニュータイプ(としての目ざめ)」を重ねてみると、ガンダムという作品が何をめざしていたのか、それこそ「誤解なく伝わり」明瞭になることと思う。新世紀に向けた「ものづくりへの指針」が、ここにはっきりと記されているのだ。

映画版への志

BEHIND
THE SCENE
OF
GUNDAM

第三章は、劇場版の企画発表から第三作の公開までに、アニメ誌やサウンドトラック、ムックなどに発表された記事、文章をまとめた。

『機動戦士ガンダム』の劇場化案は、ファンを驚かせた。先行ヒット作である『宇宙戦艦ヤマト』と、それに続いた作品と類似の再編集映画でありながら、決して同じ轍を踏まず、「完全にテレビのエピソードを踏襲する」「数回にわけて上映する」という当時としては大胆かつ画期的で、さらにテレビシリーズからのファンを大事にする提案を含んでいたからだ。

ここでガンダム劇場版にいたるまでの、日本のアニメ映画の状況を総覧しておきたい。

日本の長編アニメーションの歴史は、東映動画（現・東映アニメーション）が一つ大きな軸を形成している。第一作『白蛇伝』以来の長編動画の伝統もさることながら、『東映まんがまつり』の存在も大きかった。そこではテレビシリーズを前提とした番外編をイベント的に上映する興行形態が、世間的に「アニメ映画」という言葉から連想される基本的イメージをつくりあげた。それに対して'77年、全26話のテレビシリーズを一本に再編集した『宇宙戦艦ヤマト』がティーンを中心に大ヒットし、ティーン向けアニメがビジネスになることが世間に認識された。

この流れを受けて、'78年から'80年にかけて従来の子供向け枠を越えたハイティーン向け劇場用新作アニメが続々と公開されていく。『ルパン三世』や『銀河鉄道999』、『さらば宇宙戦艦ヤマト　愛の戦士たち』などの作品群である。

一方で、『ヤマト』のヒットは、さまざまなテレビアニメの再編集映画を生み出す要因にもなった。『科学忍者隊ガッチャマン』『アルプスの少女ハイジ』『母をたずねて三千里』『あしたのジョー』といった作品群がそれにあたる。中には、監督や監修に実写畑の人間があたったり、テレビシリーズの監督とは別人がハサミをいれ、ファンに違和感を覚えさせた作品すらあった。

ガンダム劇場版は、そうした状況の中で企画が進行していたものであった。

'70年代終盤にアニメ映画が迎えた新しい状況下で、富野監督は『ガンダム』劇場版をどのように位置づけようとしていたのだろうか。

たとえば富野監督は、劇場版一作目公開直後、高畑勲監督（『アルプスの少女ハイジ』『赤毛のアン』）と行った対談の中で、テレビ版スタッフの権利を強く主張している。

「『ガンダム』が映画になるなら、とにかく自分でまとめたいっていう気持ちが一番強かったんです。キザな言い回しといわれてもいいですが、テレビアニメを映画化するにしても、やっぱり最後まで、テレビアニメの仕事をしている我々の側、つまり手元に作品をおきたかったんです。これまで、TVアニメが映画化される場合、やれ監修だ監督だというカタチで、実写畑の人間が入り込んでくるのが通例でした。ぼくは、恥をかいても何をしても、基本的にはそういう実写畑からの人的移入を排除したかったんです」（ロマンアルバム42ＥＸＴＲＡ「機動戦士ガンダム劇場版」）

富野監督は同じ対談の中で、ほかの再編集映画を見て危機感を感じたため、「映画化に際して、実写の人間を関与させるようであれば、フィルムを渡さない」と、テレビ放映中に日本サンライズに申し入れたことも明らかにしている。

富野監督は劇場版の制作発表記者会見において、「俗悪番組の代表のように言われてきたロボットアニメが陽の目を浴びた」とも発言している。ここには、長年「30分間のＣＭ」や「ロボットプロレス」と揶揄されてきたロボットアニメが、ちゃんとした「作品」として扱われることの喜びが感じられる。富野監督は、初期から多くのロボットアニメに携わった演出家であり、『ガンダム』以前にも、『ザンボット３』の映画化案（企画書が実在する）に着手しながら実現しなかったこともあるため、「陽の目を浴びた」というのはまさに実感だったのではないだろうか。

こうした発言を総合して考えると、富野監督はガンダム劇場版を、「テレビアニメ、ロボットアニメのスタッフでもちゃんとした作品（イコール映画）を作れる」ということの証明とし、後続への突破口にしたかったことがわかってくる。

本章の冒頭で紹介する劇場版構成案は、一見大胆な提案にも見えるが、このような富野監督の主張と願いが込められた結果だったのだ。

富野喜幸総監督が語る ガンダム「映画」案の全貌

10時間30分の一挙上映をもくろんでいます

――まず『ガンダム』を映画化すると、何時間でまとまりますか?
「"総集編"という形の映画にはしたくないですね」

富野 そうですね、だいたい3時間くらい……。

――3時間でまとまるんですか!?

富野 パート1は3時間です。

――パート1?

富野 ええ。ぼくは『ガンダム』を4部構成でやりたいんです。第1部が3時間で、2、3、4部がそれぞれ2時間30分ずつ。つまりぜんぶで10時間30分ですね。

――じゅっ、10時間30分!?

富野 ま、けっきょくは夢物語にすぎないかもしれないけれど、『ガンダム』はそれだけの量を持っていると思いますので。

――『人間の條件』なみですね。

初出：
月刊アニメージュ
'80年3月号
(徳間書店)

●「映画」構成案の第一稿
第一部　第1話「ガンダム大地に立つ!!」～第12話「ジオンの脅威」(3時間)
第二部　第16話「セイラ出撃」～第25話「オデッサの激戦」(2時間半)
第三部　第26話「復活のシャア」～第36話「恐怖、機動ビグ・ザム」(2時間半)
第四部　第37話「テキサスの攻防」～第43話「脱出」(2時間半)
ただし、第8話「戦場は荒野」第11話「イセリナ、恋のあと」13話「再会、母よ……」第14話「時間よとまれ」第15話「ククルス・ドアンの島」第30話「小さな防衛戦」は番外編的ストーリーであるためカット。

●人間の條件
五味川純平の同名小説を小林正樹監督が映画化。全六部構成で、一部と二部、三部と四部、五部と六部という二本ずつの組み合わせで、'59年から'61年にかけて公開された。合計上映時間9時間38分。

富野　それだけの時間を使っても、合体シーンとか敵側メカが登場する部分を抜いていかなければなりません。また、番外編的なストーリーもはぶいて。それで一応は理想的な形になるでしょう。

――しかし、10時間30分……。

富野　ぼくは、単なる総集編は作りたくないんです。全話から目立つシーンだけを抜き出して、キリバリで2時間、3時間には"なりえない"ということなんです？

――富野さんが書いた小説式（ソノラマ文庫）にまとめるという、のは？

富野　たしかに、あれもひとつのまとめ方ですね。でも、文庫はあくまでも活字だということで『ガンダム』の観念論をざっと流したものなんです。それを映像に写しかえただけでは『ガンダム』の話は伝わりません。ぼくはTVシリーズ43話全体の雰囲気を、そのまま映画にしたいんです。だから、しつこいようですが、10時間30分!!（笑）　もちろん、興行的には不可能に近いでしょうが、これだけの時間をいただけると本当にありがたい。しかし、10時間30分も堅いイスにすわりっぱなしで見てくれる人なんているのかなア（笑）。ぼくだったら見に行く気、しないもんね（笑）。

――でも10時間30分も時間がとれない場合は？

富野　そういうときは、もう割り切っちゃいますよ。たとえば、2、3時間だったら『ガンダム』の中のひとつの話だけをまとめます。

――テーマをしぼるわけですか？

富野　そうです。極端ないい方をすれば、アムロとマチルダの話だけとか、ランバ・ラルの話だけといった作り方です。それを2本くらい作ったうえで、ララァとニュータイプの話を作ります。という

●合体シーン
オープニングには毎週登場していたガンダムの空中換装。この玩具志向の合体シーンが本編で初登場するのは第13話「再会、母よ」だ。

●小説版
テレビ版をベースに、富野が小説用に再構成したオリジナルのガンダム世界が展開される。アムロと恋仲のセイラ、わずかな交感の中で死ぬララァ、新キャラクターとして登場するクスコ・アル。さらにはアムロが死ぬという衝撃的な展開まであり、当時のファンを驚かせた。また、劇場版オリジナル・キャラクターであるジオンのダルシア首相、ギレンの秘書のセシリア・アイリーンは、この小説に登場している。

ことは、結局、合わせて10時間半（笑）。とにかく、TVの具体的なストーリーや構成は変えようがない。

―― 総集編には絶対にならないということですか。

富野 本来、総集編というものは、あるべきではないんです。『未来少年コナン』はフィルムをブツ切ってつなぎあわせて劇場映画化されたでしょ。ぼくは『コナン』のファンだから、あの映画は見に行かなかった。だいたい『コナン』を2時間に圧縮してしまうという発想自体がおかしいんですよ。変わり果てた『コナン』を見るくらいなら、NHKが再放送してくれるのをひたすら待っているほうが。正解じゃないかな。

「第4部にはかなりの量の新作部分が加わります」

―― 具体的にはどうなりますか？

富野 TVの話数でいうと第1部は1話から12話、2部は16話から25話、3部は26話から36話で第4部が37話から最終回の43話です。

―― 13話から15話がないですね。

富野 その3話は、製作ローテーションの問題上、どこに入れても成り立つような作り方をしているのです。ま、番外編的な話ということで、けずるのは残念な気もするのですが。

―― 13話「再会、母よ…」などは人気がありますからね。

富野 できがよすぎた（笑）。本来はそう重要ではないと思いますよ。ほかにも、8話・11話・30話は同じ理由でカットします。22話もかなりけずられるでしょう。ファンの立場から見れば、残してほしいところが消えることもあるでしょう。たとえば、ミライさんやセイラさんのヌードは

●未来少年コナン
映画版『未来少年コナン』は、'79年9月15日公開。編集で前後を入れ替え、視力・聴力を失ったはずのラオ博士がピンピンしてインダストリアへ危機を伝えに戻るという奇怪なラストになっている。上映当時、「インダストリア機械文明復活万歳」と主題を歪曲されたとして宮崎駿監督は抗議文を公開している。ちなみに、富野の『海のトリトン』も再編集映画ブームの中で、'79年に公開されている。監修は日活出身で映画『宇宙戦艦ヤマト』を手がけた舛田利雄。

●（13話は）できがよすぎた
この話にはいわくがある。編者（氷川）は、当時ドラマ編のアルバム（機動戦士ガンダムⅢ アムロよ…）を構成したときに、この記事と同様に「第13話は入れないでください、エピソード編だから」という富野監督の指示を受けていた。
「再会、母よ…」はシリーズ中でも屈指の仕上がりだ。内向的な子供と、子に期待しすぎる母とのディスコミュニケーション、という「痛い」話でもある。この回をはずすと聞いて、首をひねった。シリーズのテーマが「ニュータイプとしての覚醒」で、すなわち「乳離れ」を意味するものならば、そのきっかけとなる重要な話だからだ。

消えますね。まことに残念ですねぇ(笑)。ファンに怒られるかな(笑)

——各パートの構成はどうなりますか。

富野 第1部では登場人物の説明、そしてホワイト・ベースがサイド7からルナツー、そして地球に降りてガルマと戦うところです。『ガンダム』の背景となる地球とジオンとの対立の鳥瞰図を描くわけですね。10本分をまとめるために、ほかより長い3時間をかけるわけです。

——第2部は?

富野 ここは現実におこっている戦争の状況説明。アムロの脱走とランバ・ラル、ハモンとの出会い、そしてゲリラ戦からリュウ・ホセイとマチルダの死ですね。戦場での敵味方の人間話を生かします。

——第3部は?

富野 ここがいちばん大変ですね。シャアが再登場して、地球から宇宙に出て行くのをフォローすると、かなり長くなるんです。とはいえ、これは基本的には動かせない。ですから、カイ・シデンの話がかすむ可能性もでてきます。

——ミハルとのエピソードですね。

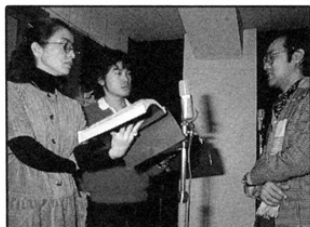
富野 本来なら、ただのエピソードにすぎないけれど、カットすると第3部の頭が軽くなる。かといって、唐突にこのエピソードがはいるのもおもしろくない。ああ、悩んじゃうなア(笑)。ともあれ、アムロが戦場で力を発揮しはじめ、ニュータイプの兆しを見せます。

——第4部はニュータイプ中心ですか?

果たして実際の映画では母親役に松竹の看板役者である倍賞智恵子を配するなど、破格の扱いで収録された。(写真)

当時、氷川は劇場版第一作目の音楽打合せ用オールラッシュに同席する機会があった。渡辺・松山両音楽監督に対して音もなく、新作パートも上がっていないフィルムを講談社地下スタジオで流し、富野監督が意図を説明するという場であった。そこで第13話の映像が流れはじめたとき、富野は(おそらく外野のこちらを意識して)こう解説した。

「この第13話は雑誌では収録されないと明言しているので、ここでこの絵が出るのはファンに対する裏切りです。しかし、予定通りの裏切りでもあります」

つまり、少なくともこの記事では富野は意図的にウソをついていたのである。真意は不明であるが、「どうしてあれをはず

富野　もちろんそうです。だが、このパートは基本的にはTV版をそれほどカットしなくても2時間でおさまっちゃう。ここにはかなりの量の新作部分が加わるでしょう。

――手なおしですか?

富野　単なる手なおしではすみません。じつは、37話からの7話は　いろいろな意味で急ぎすぎた部分があるんです。もう少し、じっくりと気分を投入して作りたいですね。TVでできなかったところまでドバッと出せるような作り方をしたい――これが、ぼくたちスタッフの希望でもあるわけです。そして内容を充実させるために、第4部も2時間30分になりますね。こうして4部構成にすると、一応、起承転結の形をとるわけです。

――4部に分けることで、なにか問題が生じますか

富野　そうですね。やはり登場人物の問題かな。たとえば、ララァは第3部の後半で顔を見せて、実際に翔びまわるのは第4部になりますね。どうかな、それで見ている人は納得してくれるかな。まあ、その部分さえクリアすれば、あとは問題ないと思いますよ。

――編集はどのように行ないますか?

富野　まず、アフレコ台本の編集ですね。こりゃ大変だろうな。本当にやるとしたらえらく時間を食うでしょうね。あー、こわい、こわい(笑)。まあ、それさえすんでしまえば、あとはスムーズに運べるでしょう。

「作業の第一は、安彦さんに再チェックしてもらうことです」

――ところで、10時間以上となると、いままでにはない形態ですね。

すんですか」と食ってかかるかどうかで、自身の意図がどれくらい伝わっているか、記者、関係者、ファンたちを試そうとした、と考えるのは邪推が過ぎるだろうか。

●ヌードは消えます
だが、実はミライ、セイラのお風呂シーンは劇場版でもしっかりと残った。しかもセイラは新作に。

富野　そうですね。やっぱり見ていて死ぬだろうな（笑）。ある人が、『ガンダム』の全話をビデオに撮ってまとめて見たというんですけど、ぼくにはそんな根性ないもんね（笑）。ともあれ、4部構成で10時間以上というこの構成論を対外的に認めていただければうれしいですね。

――というと？

富野　これは『ガンダム』だけの問題ではないと思うんです。こういう形態で『ガンダム』という作品が製作される場合、ほかの作品についても2クールなり4クールを2時間でまとめろとはいえなくなるんですよ。

――アニメ映画全体にかかわることですか。

富野　また、ファンの立場からもいえると思うんです。たとえば『ガンダム』が放映されなかった地域の人や、時間帯によって全話をフォローできなかった人たちに、TVに近いフィーリングで作品が届けられるのなら、これはやはり悪いことではないはずです。

――なるほど、そうですね。

富野　もちろん、その作品の持つ基本を変えない形でです。『ガンダム』のこまかいディティールまでは無理でも、映画の4部をおさえ、見ている人が理解してくれるならばいいことだと考えるわけですね。

――そうなると、総集編といえども、新しい形ができるわけですね。

富野　そうです。単にロボットがあばれまわるものと一見、見られていたものが、じつは大きなテーマを含んでいる。そういったアニメーションは『ガンダム』だけではありません。全話を通して見た内容は、短時間ではまとめ得ない”何か“があるはずですよ。

――　それを見せたい？

富野　そうです。「ここが見せたい」という作り方を、すでにＴＶでやっているわけです。。アニメーションというのは、はっきり子ども向けと指定できる部分と、そうでない部分が同時に存在しているのです。つまり――作家の主張です。それが1本通っているアニメーションは、短時間のダイジェストにはできません。「2時間でやっちやってよ」などとおっしゃる前に、そのことを知っていただきたい。

――　もちろん『ガンダム』では、富野さんの主張ということですね。

富野　ぼくの場合、シナリオ作成にもかかわっています。それくらいやらないと、ひとつのトーンは通りません。セリフなどもぜんぶチェックしてぼくのことばづかいになっています。ま、ライターの方からは嫌われているでしょうね（笑）。もう、いっしょに仕事してくれないんじゃないかなー（笑）

――　そんなことはないでしょう。『ガンダム』のチームワークはいいようですが。

富野　ええ、とてもよかったですよ。本来、あのチーム構成だと、どうしてもスタッフ不足になるんです。しかし、みんな爪先立ってめいっぱいやってましたからね。

――　作監の安彦良和さんは、体までこわされましたね。

富野　殺人的に忙しかったですからね。ですから、彼が倒れたあとの作画は、すべてチェックし直して作りたいと思っています。それがこの映画作製のまず第一ですね。それは安彦くんの希望でもあります。彼が入院中のときは、そういう意味でのフラストレーションが積みかさなっているでしょうから。それを思い切りはき出せるような映画の体制にしたいですね。

●彼が倒れた
第34話「宿命の出会い」のレイアウト作業中、緊急入院した。

―― 実現されればすばらしい内容になりますね。

富野 そうですね。こういった形式は日本初でしょうし、私たちもファンも満足できると思うんです。ただ、長すぎることが問題ですね。できるなら6時間でまとめたい。

―― 6時間というと?

富野 VHSの6時間ビデオにぴったりだから(笑)。でも『ガンダム』では無理だなあ。、量が多いから。

―― しかし、現在はかなりの量を持つ作品でも、短いダイジェストにしているものもありますが。

富野 これは、本当は気がつかなければならないんですが、20年近くTVでアニメ文化を送ってきて、いまが刈り取りの時期だと思うんです。そういう新しい時代に、まだ『鉄腕アトム』を放映している頃とまったく同じ発想で、アニメーションをとらえている面があると思うんです。われわれ送り手は、そのことに気づかなければいけない。『ガンダム』は、その最初の形にしたいですね。

●できるなら6時間
結果的に、総上映時間は総計6時間53分(2時間19分・2時間14分・2時間20分)となった。

●「鉄腕アトム」を放映しているころと同じ発想で
'79年前後は、東映動画、虫プロに入社し、新人時代に60年代のアニメ黎明期を過ごしたスタッフが、30台後半の働き盛りとなりめきめきと頭角を現した時でもあった。富野だけでなく、宮崎駿が『未来少年コナン』『ルパン三世 カリオストロの城』、りん・たろうが『銀河鉄道999』といった代表作を発表し、同時多発現象的にアニメブームを盛り上げていった。

新世紀宣言

'81年はガンダムブームの頂点だった。劇場版が春に公開され大ヒットし、第2部以降の製作にGOが出た。夏の『哀戦士編』も大人気となった。テレビ放送終了後に発売されたプラモデルは80年すでに人気に火がついており、81年には映画公開との相乗効果で明白なガンプラブームを形成した。ガンダムブームを象徴する歴史的イベントが'81年2月22日に開かれた。公称約2万人（実数1万2000人）のファンが、東京・新宿東口アルタ前広場に集合した「アニメ新世紀宣言大会」がそれである。

このイベントは映画公開に先行したプロモーションであった。第一目的はこれだけの数のガンダムファンが集まったという事実を世間にアピールすること。製作、宣伝、アニメマスコミは協力し、この目的を、愚直にもファンに明かした上で協力を呼びかけた。「ファンの力で『ガンダム』を一般の人に認知してもらおう」。この単純な願いが、初め万人単位のファンを動かし、新宿に集めたのだった。

富野もまた、新世紀宣言会場や同時期の雑誌インタビューにおいて、「『ニュータイプのアニメ』という宣伝文句の下であろうと、集まって存在を示さないと、大人は認めてくれないんです」という発言を繰り返している。極論すれば、アニメにこれだけのパワーが内在していることを世間に示すことそのものが、宣言文より優先される「新世紀宣言」だったというわけだ。『ガンダム』を放送中から積極的に応援してきたアニメ誌「アニメック」の小牧雅伸編集長が「歴史の目撃者になれるぞ」という言葉を殺し文句に、ファンクラブを中心に参加者を募ったという事実もそれを裏付けるのではないだろうか。

いささか雑なまとめかたをすれば、「新世紀宣言」は当時のアニメファンにとって、音楽を媒介に「愛と平和」を確認した'69年のアメリカでのイベント「ウッドストック」のような、同じ価値観を持つ者との共通体験の場であったと言えるのだ。

こうして集まった多くのファンの中には、やがてアニメや出版業界の中でプロとなる人材も多く含まれ

ていた。例えば、ファン代表として新世紀宣言を読み上げたコスプレのシャアとララァは、後にメカデザイナーでデビューする永野護氏と、後に声優となる川村万梨阿氏のコンビであった。小牧編集長は「『新世紀宣言の時にキミはどこにいたか?』は戦中派（引用者注・テレビ版放送中からのファンの意）の合い言葉である」と、折に触れて語っているのはこういう状況を指しての発言だ。

なお、「新世紀宣言」の文言は、ファンクラブ関係者らがキーワードとなる単語をまとめ、それを宣伝プロデューサーの野辺忠彦氏が推敲したものだという。直接、富野監督が手がけた文章ではないが、『ガンダム』の現場の意を受けた重要な証言と考え、ここに全文を収録することにした。

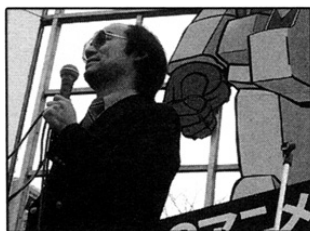
（新世紀宣言本文）

私たちは、私たちの時代のアニメをはじめててにする。『機動戦士ガンダム』は、受け手と送り手を超えて生み出されたニュータイプアニメである。

この作品は、人とメカニズムの融合する未来世界を皮膚感覚で訴えかける。しかし戦いという不条理の闇の中で、キャラクター達はただ悩み苦しみあいながら呼吸しているだけである。そこでは、愛や真実ははるか遠くに見えない。それでも彼らはやがてほのかなニュータイプの光明に辿りつくが、現実の私たちにはその気配すらない。なぜなら、アムロのニュータイプはアムロだけのものだから。これは生きるということの問いかけのドラマだ。もし私たちがこの問いを受け止めようとするなら、深い期待をもって、自ら自己の精神世界（ニュータイプ）を求める他ないだろう。

今、未来に向けて誓いあおう。

私たちは、アニメによって拓かれる私たちの時代と、アニメ新世紀の幕開けをここに宣言する。

アニメ新世紀0001年2月22日

'80年10月2日付「日刊スポーツ」は、'81年春に松竹系で『ガンダム』の劇場版が公開されることを報じた。これが『ガンダム』劇場版に関する最初の記事となった。このスクープを受け、10月9日に緊急記者会見が開かれた。

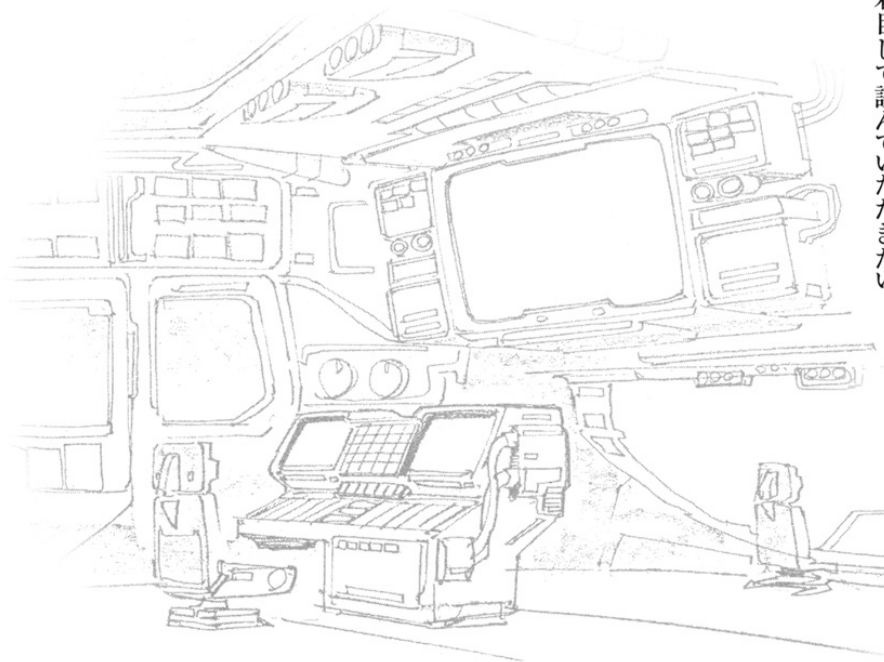
その席上で、富野監督は「単なる総集編にはしたくありません。上映時間は2時間半以内におさめたいと思っていますが、43本の話を1本にまとめるのは、不可能なことでして、何本かにならざるをえません。私もそれを了承していただいたので、この話を受けました。是非とも一本にというのなら、監督を降ろさせてもらったと思います」(『アニメージュ』'80年12月号)と、意欲満々の発言。これはもちろん、先述の四部作からなる『ガンダム』劇場版構成案を踏まえてのものだ。

その一方で、日本サンライズ、松竹、キングレコードはともに、劇場用アニメを手がけるのは初めての経験であった。まったく暗中模索の段階であり、第二作目以降が正式に制作できるかどうかは、あくまで一作目の興行成績次第という、いまから思えば信じられないような様子見的情勢でもあった。公開時の正式作品タイトルとフィルムにIがないのは、それが理由である。現時点では商品化の都合もあり、劇場版第一作のパッケージタイトルはIがついたものに変更されている。

こうした不安を吹き飛ばすように、事前告知イベントの『アニメ新世紀宣言』は予想以上の大成功となり、前売り券も破格の40万枚を売り上げた。新聞報道によれば、これは『宇宙戦艦ヤマト』の1・5倍の売り上げだったという。

'81年春は、「春のアニメ戦争」とも評され、一般紙の夕刊社会面は”本命“として『ガンダム』封切りを大きく報じた。”戦争“の相手となった主なアニメ映画は、『東映まんがまつり』(メイン長編は『白鳥の湖』)、手塚治虫のマンガをアニメ化した『ユニコ』、『ドラえもん　のび太の宇宙開拓史』(同時上映は『怪物くん　怪物ランドへの招待』)、『じゃりン子チエ』などである。

『ガンダム』の映画第一作目は配給収入9億3700万円と、大成功の結果を残して上映を終了。

'81年夏に、第二弾を公開することが、早々に正式決定された。
第二章では、主にテレビシリーズとして作品を成立させるために何が必要か、ということが語られた。それに対して、以下の原稿では、富野監督がステップアップした「映画」という存在をどのように考えているかが伝わってくる。その点に着目して読んでいただきたい。

劇場版一作目の公開を待つファンの行列

なぜ、”アムロ、ふりむかないで“なのか？

宇宙移民が定着して半世紀もたてば、人類は新たな覇権争いを演じるのは、歴史の必然であろう。
地球生活者と宇宙生活者。その覇権争いが具体化した時代が、『ガンダム』の世界を支える。
しかも、独裁と絶対民主主義という体制の最終的な抗争は、人類が過去の歴史に対しての訣別を暗示する。
すなわち、地球上、宇宙圏を対立するものと考えず、同化する広い認識力と、政治力を体制と考えず、人の和とするやわらかい心を持つべきではないのか？
そんな夢物語を思うのが、『ガンダム』の真の物語である。
そして、その物語の始まりが、一人の少年の目覚めから起こるのである。
やや内向的で、若い人たちの中によく居る少年の典型、アムロ・レイ。
特別に際立った才能を持つことのない少年は、真に平凡人たる代表である。同時に、過去のあらゆる時間の中で黙殺されていった人でもある。
その少年は、地球と宇宙とをつなげる世代の代表である。その少年が、新しい世代へと目を向けていくためには、あともどりをしてはならないのだ。
その思いが、アムロにふりむくことをさせない、という作者の願いである。
確実に目の前の事々をのりこえて、生きのびていかなければならない。それは、彼、アムロの意志から始まったものではない。が、ふりむいてはならない。そのときは、彼の（平凡人の）敗北を意味するからだ。
与えられた義務を義務と認識して、その義務を何故に行わなければならぬのか、と意識したときに、そこに現実が見えてくる。

初出：
「機動戦士ガンダム」
プレスシート（松竹）より

●アムロ、ふりむかないで
TV版ED「永遠のアムロ」の冒頭の歌詞である。一番だけを再録してみよう。

※歌詞は本電子版には掲載しておりません。

この歌詞と合わせて上の文章を読めば、書かれた意図がより鮮明になるはずだ。同時に『ガンダム』で物語られるべき主題が、ここにも書かれている「男の乳離れ」と、企画段階から明確に決まっていたこともわかる。

これは、目覚めでなくて何であろう？
男が男として、両親から離れ、守るべき女性たちを得、そして、倒すべき敵を見る。
そして、その敵にも正義がある。
少なくとも極悪でない敵。むしろ、彼にこそ、人の光明が見えるかも知れぬ可能性さえアムロは見るのである。
しかし、戦いぬかねばならぬ戦場があるのも現実であるのだ。
『機動戦士ガンダム』は、人の新たな認識力を得たいとする願望の物語である。
人に光明を、と。
そのためには、アムロ、ふりむかないで、と作者自らが願うのである。
それ故に、今回のストーリーは、その少年アムロが、いかに現実に対決し、自立していくのかを描いた、序章ともいうべきものである。
あらゆる意味での男の乳離れ、の物語と信ずるのが本編である。

空気が減るということ

現在、我々はTV版と映画版という二つの『ガンダム』を手に入れることができた。そして、「その二つのどちらが本当の『ガンダム』なのか?」と聞かれる。作品は、完成したときから一個の独立存在を示す。その論からいえば、共に本当の『ガンダム』であって、そのどちらも僕は好きだ。

とはいっても、映画版を制作するにあたって、TV版のフィルムに鋏を入れていく作業をしていったときに、「あっ、『ガンダム』の世界の空気が減るな」と、ひどく寂しい思いがよぎった。単にフィルムが短くなるというのではなくて、一度我々が垣間見せた世界の事実が、断ち切られて閉ざされてしまう。映画は、この断ち切られた世界の存在すら忘れて成立するのだろう……。

それは、ひどくもったいないことではないのだろうか? そんな自惚れにも似た感慨である。

あるときは間違った科白をいわせ、あるときは直すこともできない画のままで放映されたTV版であった。ストーリーも強引に歪めたこともあり、都合だけでやってしまった。そんなフィルムたちではあったが、それらもまた、『ガンダム』を創ってくれた断片であるのだ。

さらに、あのエピソード、このサブ・キャラクターのストーリーという、間違いなくガンダム世界の要員たちが、映画版のメイン・ストーリーにやや関係がないという理由で断ち切られていく。それらのものたち全てが創りだした世界の空気、これが減っていくという実感はひどく切なかった。

だから、僕は映画版のそれぞれのものたちに願いを託すのである。「『ガンダム』の代表選手たちよ、他のものたちの分も語れ! 他のものたちの空気を持ちこんで、世界を広げてみせろ!」と。

その願いこそが、フィルムをつなげていくときの演出者の心であるといわせてもらおう。それは単なる計算とか構成するという、論理的な作業とは異なるのである。その結果、二つの『ガンダム』というフィルムが存在した……。

僕には、二つとも可愛い存在としてみえる。

初出:
TV版機動戦士ガンダム
ストーリーブック1
(講談社)
発行日:
1981年3月25日初版

ツギハギ映画 考1

このアルバムを御買い上げいただいた方には心から御礼申し上げる。現在の僕にはそれ以上何一つ言うことのできない立場にいる。

よくも買って下さった。ありがとう、と。

『ガンダム』が劣悪な条件下で製作され放映され、次に映画化という華麗なプロジェクトの中で再編集された。その作業に関与できたことを嬉しく思うのも、映画を創ることは僕の長年の夢の実現であったからだ。その夢を皮相な型で示すことへの不安が僕なりの計算をたてた作業となり、とにかくも映画版としてのまとめをしたつもりであった。

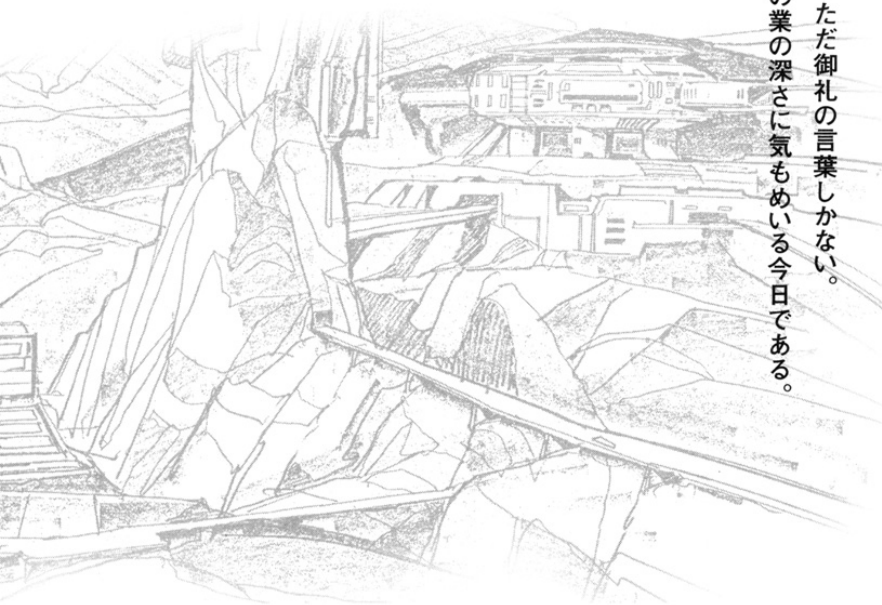
しかし、総監督が出来ることといえば所詮フィルム・コンストラクションの修正であり、最後のフィルム編集での詰め作業でしかない。

作品本来を支える体制と、意識がどれほどにととのっていようと基礎が固まっていない限り無益な作業に終ると同時に、その逆も同じである。

我々は処女体験であるが故に無謀にも映画化に賛成をし、その結果を知って初めてその表れ方の無惨さを知った。所詮はツギハギ映画なのだという結論は、己の判断の甘さに起因するのである。フィルムのコンストラクションのみであらゆる映像的不都合さはクリアしてみせるという秘かな野望は決定的に破壊され、かつ、コンストラクションを生む己の発想の安易さだけが――それは自惚れからも発している――目について終ったのである。

己れを含めた製作体制全てを映画創りというシフトの下に根本的にメスを入れぬ限り映画なぞあり得ないのだ。それは厳しい断定だが、一歩でもそれに近づく覚悟がない限り今の僕に第二部を創ることなど出来はしない。

初出：MOBILE SUIT GUNDAM Ⅰ（キングレコード）ライナーより
発売日：1981年3月14日（LP）
品番：KICA-2006（CD）

映像とはもっと美しく、大画面はもっと華麗でなければならない。それが僕の映画への夢であったはずなのだ。
矮小で卑屈でしかない自閉症に何が出来るものか、と思う。
にもかかわらず、そんなフィルムに音楽をつけて下さった両先生の奮戦記がこのアルバムである。元が至らなければ、ただ他人に苦労をかけるだけだというサンプルが、このアルバムだと思って下さって良い。
まして、それを買って下さった方々一人一人へは、ただ御礼の言葉しかない。
そう思いつつ、起死回生をめざそうとする己れの業の深さに気もめいる今日である。
（オール・ラッシュの編集を終えて）

●両先生
作曲を担当した渡辺岳夫、松山祐士のこと。

ツギハギ映画 考2

日本サンライズのシリーズ・アニメを創るシステムは総監督（チーフ・ディレクターとも言う）の下に数人の演出家を置いて週一本のフィルムを完成させてゆく方法をとる。これにシナリオ・ライターが居るわけだから、総監督のやる仕事が具体的に判らぬ方が多いだろう。確かにこの立場に立たされたからといって、やる事は監督さまざまで同じということはない。ライターのシナリオをチェックしてあとは個々の演出家に任せて、シリーズ全体の中の約束事が守られているか否かをチェックするだけの人もいる。演出家なりコンテマンがあげてくるコンテに自分なりの直しを加えてOK出しする人もいる。原画は全てチェックさせろというやら、音響監督を兼務する人もいる。逆に、シナリオの直しには極端にうるさくてコンテ以後の作業の全ては担当演出家なり助監督任せという人もいる。

僕の場合はそのどれでもなくシナリオとコンテに直接手を下して直しをする。以後が全く担当演出任せでフィルム編集の最終チェックに手を出し、アフレコに立ち合う。ダビングは基本的に録音監督任せである。そのために別の監督が居ると思っているからで、作品の基本的コンセンサスを得た段階で録音監督のやる事に口を出さない。

どれが良い仕方か誰にも判るまい。理想だけで言えば、総監督は全てのプロセスをチェックする必要があるわけだけれど、僕が怠惰なのか、手が遅いせいか不可能である。それ故、僕はライター諸氏とコンテをきってくれたスタッフに極度に恨まれる立場に立つのだ。各々の仕事に手を入れすぎるから……。

そして、仕上った画（フィルム）については手を入れることをしないが故に、また一本一本のフィルムのアニメーターが異なるために、細かい演技の違いやら、レイアウトの違いなど、週に一回観ている限り気付かぬミスが、一本のフィルムにした時には歴然としてくる。

初出：
MOBILE SUIT GUNDAM Ⅱ
（キングレコード）
ライナーより
発売日：
1981年4月5日
（LP）
品番：KICA-2007
（CD）

●シナリオとコンテに
富野の作業スタイルは現在も基本的にこれと同じである。これは、「絵コンテが作品の70％を決定する」（P122）という持論に基づいたものだ。

この危険性については映画化が決定された時に予測した。かなり辛い作業となると思った。そして、つなぎこんで見た時にその一本一本のフィルムの違いがかくもストレートに表れるものかという口惜しみである。コンテの段階でストーリーの質感やらデテールをそろえるべく努力したのである。が、無惨なくらいその落差が大きい。しかも、それらを整理した上で何百カット（本当はショットと言う）かの手直し作業をすすめてゆき、かなりクリアーにされると思ったフィルムが再びつまずいたのである。

一年以上経てスタッフも変るのである。それが同じアニメーターであっても変る。それはそうだろう。成長しない人間というのはまずあるまい。新しく描き直し、つけ加えたフィルムが以前のフィルムとの間にさらに新たなギャップを生んだのである。

”我々は改竄しているのではなかろうか？“

このショックは先に記した通りである。

一つの作品とは様式（フォルム）として整っていなければならない。これは作品を成立させるための最低限の条件である。アニメーターが違うから、各話によって演出が異なるからという製作条件を口にするのは作品の送り手（作家）として根本的に禁句なのである。

殊に映画という集団作業によって生み出されるものの製作プロセスは、極端に言えば無限の条件と制約がある。これは自明の理である。それを乗り込えて作品を示してこそ映画監督といえる。現実に幾多の著名な映画人はその条件をのりこえて作品を示して我々に感動を与えてくれた。

それらの作品には見事なフォルムの完成がある。無論、『ガンダム』をもって芸術的に仕上げようなど毫も思いはしない。お楽しみ、で良いのだが、であればこそ作品としての最低限の条件だけは満たしていなければ、観ていていちいちひっかかって、お楽しみどころではなくなるのだ。

これがツギハギ映画の根本的な欠陥といえる。

ガンダムの行方

富野喜幸総監督特別寄稿
「機動戦士ガンダム　パートII」7月に公開!
新たな劇場版にかける富野総監督の構想は?

すんでしまった仕事のことを書くのはつらい。まして、作品を創らせてもらったのだから、制作者は外でしゃべってはなるまい。

で、『ガンダム』の二本目の映画化が決定されたので、そのための話をさせてもらう。

しかし、今日現在、制作レベルでの内容の合意が成立していないために、あくまでも僕個人の考え方でしかないことをお断りしておく。

○エピソードの積み重ね

映画版の一部は"ジーク・ジオンの声が聞こえる"というターゲットに向けて、ひたすら『ガンダム』の世界を大観し、アムロという少年がいることを示して終わった。

ドラマとしての骨格はやや見えにくくて、そのためにやや難しいとの感想を得た。

第二部はこれを、よりアムロに絞って作劇をすすめなければならないのだが、これこそ理屈であって現実的な対処ではない。

テレビ版は、アムロの反抗と、それに対する敵、ランバ・ラルとハモンのストーリー。

初出:
劇場版
「機動戦士ガンダム」
アニメグラフブック
(講談社)
発行日:
1981年5月15日初版

一方に、セイラがシャアを想って敵と接触をしようというエピソードがからみ、すでに前半部でアムロの話という流れからは外れているのである。

そして、次にレビル将軍麾下の戦線が説明されて、マチルダの補給がホワイトベースに続けられ、三機の新型モビルスーツ〝ドム〟の登場と、オデッサの作戦を背景に、マチルダが死んでいくエピソードが語られる。

ところが、このシークエンスで物語を固めていく上での障害物にぶつかる。

○作劇上の物理的障害物

ガンダムのパワーアップパーツの出現である。

しかし、この出現によって、セイラはパイロットに転向する。この必然性は、本来、まったくないのだが、テレビ版ではパワーアップパーツの存在を少しでも物語の中に埋めこむために、セイラをパイロットにした。

つまり、新しい登場人物を出さずにすませたのである。この処理によってセイラは、俗にいう〝活躍〟する場を与えられ、さらに、セイラの座っていた通信士の席にフラウ・ボウが座ることによって、添えもの的になりつつあったフラウ・ボウも活躍の場を得ることとなった。

この、人の配置の移動が発生したために、パワーアップパーツの存在を否定するわけにはいかない。

しかし、ガンダムのメカ展開の中で、この存在ほど玩具指向に走ったものはない。しかし、時の必然によって登場することを余儀なくさせられたにしても、登場させるからには物語から遊離させたくなかった。だから、あえてレギュラー人物の配置換えまでからめてみせたのである。

テレビ版制作のときから、映画化が決定されていれば、こうはしなかったろう。パワーアップパーツの存在を、ガンダムの上半身、下半身パーツと、コア・ファイターとの空中換装（ドッキング）のように

●パワーアップパーツ
第23話「マチルダ救出作戦」から登場したGパーツのこと。「ガンダム」の支援戦闘機であり、ガンダム本体とさまざまな分離合体をすることで、Gファイター、Gアーマー、Gスカイ、Gブルなど陸・空さまざまな運用方法（つまり、いろいろな遊び方）ができるようになっていた。劇場版ではより兵器らしい長距離支援用メカ、コア・ブースターに差し変わった。

扱うだけにすませただろう。

空中換装のように扱っておけば、その部分をカットすることはできるのである。あくまでも見せるだけのためにおいた、物理的な配列でしかないのだから……。

しかし、テレビ版のときはそのときで、全力を冬くした。それが制作者のスポンサーに示すことのできる唯一の誠意なのだから、と、僕は考える。

しかし、である。このパワーアップパーツという存在は、生理的に許容し難い夾雑物であることには変わりがないのである。これを排除できないことに切歯扼腕せざるを得ない。

○映画版へのアプローチ

オデッサからジャブローへ至る道程で、シャアの登場と、カイとミハルのエピソードがあって、さらにジャブローでマチルダの婚約者ウッディ大尉の死と、シャアのゲリラ戦を阻止するためにカツ、レツ、キッカの活躍が描かれて、ホワイトベースは地球から宇宙へと発進する。

ここまでが映画版二部の区切りとなろう。

一部以上に三段、四段構えのエピソードの積み重ねであって、ドラマツルギー論から外れることおびただしい。正直いって、こんなベースで一本の映画を創って、作劇の下手な監督だという烙印を押されるとなると、間尺に合わない仕事だ、と声を出していいたいところである。

一部の二時間二十分は長すぎるという、大半のファンの要望を受けて、二部は二時間五分から八分にしたいと思う。

そうなると、まずアムロにいちばん関係のないカイとミハルのエピソードが欠落することとなる。個人的には、あのエピソードは大変好きだ。だから、断片でも挿入したいという欲望も抑え難いが、現実的にはどうなるかはやってみなければわからない。

●二時間五分から八分
最終的には第一作より5分短い2時間14分に。

●カイとミハルのエピソード
「(富野監督は)おもむろに椅子から立ち上がり、椅子で自分の身を隠すようにして、『だから、カイとミハルのくだりはカットです』と大声で叫んだ」(「ロマンアルバム　機動戦士ガンダムⅡ哀戦士編」プロダクションノートより)。だが当然、この後周囲からさまざまな反対があった結果として、見事に本編に入れ込んだのは、周知の通り。

○ツギハギ映画の作り方

まず、絵コンテを見流して、必要と思われる個所を指定して、画だけのフィルムをプリントしてもらって、通しのつなぎこみをやる。

そして、反射神経だけで厭な画、不必要なストーリーの技葉を削る。

ここまでで三時間半ぐらいにまとめあげて、ストーリーの再構成をするのである。テレビ版のストーリーと前後を変えるとか、アムロのストーリーとしての最少限必要な科白をチェックする。この段階で、カイとミハルのエピソードの生き死にが決定される。

そのプランニングをもとに、フィルムを整理していく。同時に、あまり何度も使われているショットを別の画で代用が効くのか、新しく作画すべきかの判断もしていく。

この段階で二時間半のフィルムにまとまれば、しめた！ といえる。なかなか、この時間数にもちこめない。

ここに至って、ようやく新しいショットの作画の指令を出す。

そのうえで、フィルムのほうの最終カッテングをやるのである。

これだけの作業をすすめながら、ストーリーの骨格を得ていかなければならないのだから、『ガンダム』をツギハギ映画という。

○なぜ、『ガンダム』を創るのか？

ストーリーを組んで画を創るのではないのである。存在するフィルムと相談しながらでないと、何事も始まらないのである。これはもう、創作するという行為からはかけはなれた技術職である。

だからといって、フィルム編集ができる演出家ならば誰にでもできるか、というとそうではない。

なぜなら、ストーリー作りが同時に進行するから、物語の根幹を掴み、ストーリー・テリング（語り

ロ）を明確に把握していないと、フィルムの取捨選択はできない。

シナリオ・ライターにも無理だといえる。画よりもまずストーリーが先行する思考を持つライターにとって、この仕事は過酷すぎる。

すでにフィルムで芝居が決定されているのである。時間も場所も。その条件を呑みこんで最少限度の直しでストーリーを創るのである。作家としての自己主張を持ちすぎると、この仕事は己を変節させるだけだと気付いて、自己嫌悪に陥るのがオチである。

奇妙な話だが、まず、つなぎ屋、便利屋、捌き屋にならなければできないのが、ツギハギ映画をデッチ上げる要諦である。まして、総監督なんて偉そうに構えた瞬間に、フィルムに巻き殺される。

クリエイティブなモチーフを発動してはならないのである。

そして、自ら問いかけるのは、なぜこんなにまでして『ガンダム』の二部、あるいは三部を創るのだろうか？　ということである。

ファンの要望？　それは違うと思う。ファンなら、テレビで『ガンダム』の何たるかは知っているはずであるから、今さら……であろう。

では、ひるがえって、商売になるという功利主義だけのためだろうか？　そうかも知れない。しかし、功利主義を成立させるためには、客が欲求するものを提供しなければならない。

では、なぜ、『ガンダム』にファンがつき、その欲求を満たしたのか？

『ガンダム』が欲求を満たしたのではない。『ガンダム』は、ファンの欲求のわずかの部分をかすめたにすぎない、と思っている。にも拘らず、『ガンダム』のファンに力があるとすると、それは、『ガンダム』のファン構造が示す欲求があったからだと思う。

アニメのファン構造の変革である。それを示したが故に力があるのだ。『ガンダム』の力ではなくて、ファンの力なのである。

●つなぎ屋、便利屋、捌き屋

「かつて、富野マジックという言葉があった。

富野監督が、バンク（セルの流用）や総集編など、既存の映像をつなぎ合わせて新たな意味を持つ作品を作るのが非常に得意であったために生まれた言葉だ。（中略）『鉄腕アトム』にも参加しているが、予算とスケジュールの都合でバンクや総集編が多用された。恐らくそのときに既存の絵を組み合わせて、新しいフィルムを作るための技術と、ある種のパズルに似た面白さを覚えたのではないだろうか」（氷川竜介「20年目のザンボット3」）。

また、『新世紀GPXサイバーフォーミュラ』（'91年）でも第1話のセルを寄せ集めて暫定的なオープニングフィルムを作り上げ、衰えぬ腕前を見せた。

このファン構造の変化を、人はややないがしろにしていたのではないだろうか？　そのファンの反動が、『ガンダム』という名のもとに集まったのだと思う。
そして、このファンの構造が確実に変わっていることが、今、始まっているのだということを世間に示すことは重要なことだと思う。
『ガンダム』によって、この事実を知れば、次の機会には誰かが真にファンの欲求に応えるものが創れるようになろう。創り易くなろう。
そのためには、多少恥知らずと人にののしられようと、ガンダム、ガンダムと喚く必要があるのではなかろうか？
格好つけていわせてもらえば、ファンの代弁者として……、と。
ならば、与えられた機会の中で、最大限に力を出して、それがツギハギ映画であろうがなかろうが構わぬと覚悟したのである。
個人としてのリスクが大きすぎるのはすでに承知である。道化芝居であると実感する。
しかし、やって見せても判らぬ人たちが多いからといって、やめるわけにはいかない。
判っている人々もまた多いからである。そして、いつの日か主権を得たい、と欲する。

（一九八一年三月八日　記）

『スターチルドレン』

作詞：井荻　麟

※歌詞は本電子版には掲載しておりません。

作曲：やしき　たかじん／編曲：飛澤宏元

歌：やしき　たかじん

『哀 戦士編』は、'81年7月11日公開。最終的に7億7000万円の配給収入をあげた。

第15話から第31話前半までを一本にまとめた内容で、エピソード量は、第一作よりはるかに盛りだくさん。本文でも触れられている通り、当初構想では第27話、第28話のカイとミハルのエピソードが大胆にもカットされる予定があったほどだった。

第一作で劇場用に新作されたショットは、作画のクオリティアップと、再編集によってぎこちなくなったシーンのつなぎをスムーズにすることが主目的であった。だが『哀 戦士編』は、それ以外を目的とした純粋な新作されたカットが多くあり、ファンの目をひいた。

まず、テレビで登場したガンダムのパワーアップパーツ、Gアーマーは玩具色が強すぎるため、映画用にデザインされた支援用新メカ、コア・ブースターに変更となり、関連ショットが新作となった。

それ以上にファンを驚かせたのは、アムロがニュータイプに目覚めていく過程がテレビにはない完全新作で挿入されたことだ。『哀 戦士』のアムロは、戦場の向こうにハモンの気配を感じたり、あるいはマチルダの戦死を幻視する。テレビでは終盤に登場した「眉間にスパークがはしる」というニュータイプ能力の描写も、この時点で前倒しで登場している。

こうした追加描写は、二章所収の「演出ノォト」にある通り、ランバ・ラルとハモンの登場がニュータイプ登場への伏線であった、という当初のプランを知れば納得がいく。テレビでは、ニュータイプの登場が唐突だと指摘されたことから、劇場版ではアムロを覚醒に導く描写を補強することで、関係づけを徹底したということだ。

こうしてニュータイプの存在感が増した第二作を踏み台として、第三作『めぐりあい宇宙(そら)』はテレビよりもはるかに、ニュータイプ物語の側面を強調したトーンでまとめられることになる。

同時期に上映されたアニメ映画には『さよなら銀河鉄道999　アンドロメダ終着駅』、『ドラえもん　ぼく桃太郎のなんなのさ』(同時上映は『21エモン　宇宙へいらっしゃい』)、『あしたのジョー2』などがあった。

哀・戦士たち

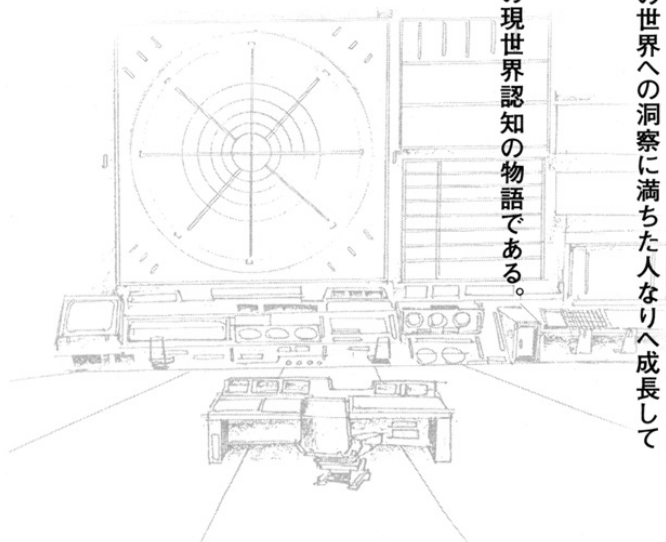
映画版の『機動戦士ガンダム』をアムロの乳離れの物語と規定してみた。
その第二部は、そのアムロが敵対する社会をのぞいていった時、どうなるのか？
そこは戦場である。
否応なく生と死の境目で戦い、生き残ってゆく。それは僥倖によって得た”生“であろう。
それにもかかわらず、それを単なる僥倖にするのか、しないのかは、彼、アムロの自意識にかかっている。

運かも知れぬ。たまたま、ニュータイプとしての能力がそなわっていたからであって、アムロの”生“は、選ばれた者の特権かも知れぬ。
しかし、人の生きざまは、時々の運と、持ち得る恵まれた才能しだいなのだろうか？
人は、外界の刺戟に対していかに反応し、いかに己を示すのか、という覚悟の所産によって、その”生“への道は拓かれるのではないだろうか？
でなければ、生き残れはすまい。
強運を生かすことも出来まい。
戦場では、人は好むと好まざるとにかかわらず戦士たる事を強要される。
日常生活以上に死と隣り合せの渦中に放り込まれるのである。
それは、アムロのみならず、あらゆる兵士達にとっても同じことである。
そこでの人々は、ただ生き延びようとして全力を尽し、自分一人は生き残りたいと欲求する。
にもかかわらず、時には死を選ぼうとするのは、そこに彼ら、彼女らが生命にかけて守ろうとする”何らかのもの“があるからだろう。

BEHIND THE SCENE OF GUNDAM

初出：
「機動戦士ガンダムⅡ
哀・戦士」
プレスシート（松竹）より

●哀・戦士
プレスシートの時点では、サブタイトルにナカグロ（・）がある。ここでは原文のままとした。理由はP192に。

それが、新しき人類への期待でもあろう。一人の愛する人のためなのかも知れぬ。
それらの一人一人の欲求をいつしか己の内なる力へと敷衍し得る力を持つ人がいるとするならば、それをアムロとしたい。
口惜しみと哀しみの中で死んでいかざるを得なかった幾百、幾千の戦士たちの、怨念と希望（夢）とを呑みこみ、この現実を突破し得る力をアムロに持たせたい。
持つような男に、戦士に、なって欲しい。
そんなスタッフの願望をかけたアムロ。それは未だ非力な少年ではある。
が、それはやむを得ぬことなのだ。
アムロこそ、現在の我々自身なのだから……。
せめて、外界の哀戦士たちのさまを確実に受けとり、次の世界への洞察に満ちた人なりへ成長してほしい。
『機動戦士ガンダム』の第二部〝哀・戦士〟編。
それは、真に、我々とガンダム世界で死にゆく戦士たちの現世界認知の物語である。
次への飛翔を期した……。

愛ではなく哀

この偏見がいつ頃からのものか分らかないのだが、具体的な認識として、自分の思考の中に根づいて十年近くは経つだろう。

愛、という単語の使われ方への嫌悪感。

これは、偏見に近い。

にもかかわらず、コマーシャル・ベースにあらわれる〝愛〟が、より愛だけを示そうとすればするほど、嫌悪すべき言葉なのだと思わざるを得ない。

『ガンダムⅡ』のサブ・タイトルを決定するプロセスで、そんな世情に対しての、皮肉をこめて、哀戦士とした。

これが、僕の感性である。

勿論、哀戦士というタイトルは、劇中の敵味方の全ての戦士たち（戦死者たち）を包括したいと考えての造語である。

十全たるものとは思ってはいない。にもかかわらず、このタイトル決定の思惟を少しでも判って欲しいという思いが、我々スタッフにはある。

奇しくも、同時期のある映画のコピーを見て唖然とした。

愛を棄てれば、戦争といわず、人生といわず、敗北は目にみえているのだ。

敗北を敷衍化して、棄てられた愛がどうなるのか、という決定的な人の力を示すことなく、また、愛はずっと以前に棄てた国家があったから敗北したのではないのか？　というクエッションもなく、戦い故に男たちが愛を棄てるという短絡的思想が存在するならば、それは敗北主義以前であると同時に、現在という時代そのものの病根さえも見失うこととなるだろう。

初出：
哀 戦士
（キングレコード）
ライナーより
発売日：
1981年7月21日
（LP）
品番：
KICA-2010
（CD）

●愛という単語の使われ方への嫌悪感
P112の注釈参照。

●ある映画のコピー
'81年8月公開の『連合艦隊』と思われる。宣伝コピーは「巨大な艦〈大和〉が動き始めた時男たちは〈愛〉を棄てた」。主題歌「群青」は、劇場版第一作の「砂の十字架」を手がけた谷村新司が担当。

愛という流行言葉の階調は、きわめて甘美である。現代という時代の持つ論理、構造をも併呑して甘美である。
この思考は、現実の人のかかわり合いを直視することさえ忘れさせ、なんとなく愛、で全ての物事を終息し得るのである。
商業主義を糾弾するのではなくて、現実的過去帳にあるべき物語を伝えようとする時には、正しくあって欲しいと思うのだ。
勿論、正史を曲げることさえも横行するのは、なにも現代だけではなく、古今東西、権力者によって行なわれてきたことだ。
それ故に、それは仕方ない事だと認めはする。
それが、人の行為であるからだ。
だが、同じレベルでの人であった時には、せめて現実認識を誤まらせるようなオブラートはやめて欲しいと思うのだ。
せめて、一般平民同士での騙し合いはしないで生きていきましょう、という……。
僕はクリスチャンでも仏教徒でもないから、キリスト教でいうところの愛がどういうものかは知らない。仏陀のいう慈悲も知らない。
が、僕が勝手に思い信じていることはこういうことだ。
愛とは、現実のしのぎあいがあって、はじめて証されることではないのだろうか？　ということである。
愛は、甘美ではないはずなのだ。本来……。
それを、美しく、甘く、一つの高みの象徴としての力を持っているように、仕立てた人々がいるのではないのか？　と、ふと思う。

物語の世界では——日本だけの現象だが——愛が世界の一つや二つ救えると思うのはいい。
それだけの力と崇高性をそなえたものだと信じたい人の願望は正しい。
しかし、それは、真にファンタジィであって、現世界はそんな甘いものではない、という決定的な事柄も示さねばならぬのが大人たちの役割ではないのだろうか?
言葉というのは暴力に等しい時がある。
自己欺瞞をも生み出しやすい。
言葉を駆使することは、一見、インテリ的行為であるが、歴史はインテリが力を示したという例を何一つみせてはくれない。
そして、現代の日本の肥大した商業主義はイメージ作戦と称して"愛"さえも道具にしている。
この虚偽の言葉の生むイメージは、そろそろ破壊する必要があるのではないのだろうか?
まして、若者たちと接する媒体にあっては……である。
西欧にあっては、ボキャブラリィの少なさ故に、一つの言葉の意味性を構築する論理学が発達した、と理解する。
少なくとも西欧人が持つ、宗教観、論理的思考の訓練があって、ラヴという言葉の成立がある。
我々が、ナウさの感性で捉える愛とは質感が異なる。
つまり、ジョン・レノンが、愛で世界を救え、と叫ぶ愛と、人類みな兄妹、というキャッチフレーズに内在する連帯感は質的にかなりの距離がある。
そのことは、人類愛という直訳的日本語の意味性にもかかわってくることである。この言葉とて、今や直訳的日本語と感じる人は極めて少ないだろう。
日本語には、もともと思考を組みたてるための語彙はなかったのである。情操表現の言葉は無数といえるくらいあっても……。

人類、も哲学するための直訳語であれば、愛、もそうであったのだ。それがいつしか、言葉としてなじみ、ひょっとすると感性表現にまで使われる言葉の機能が発生する。

時代の趨勢として、しかたのない事ではある。

だからといって、その言葉の音の持つ心良さを利して、現実認識の芽を摘みとるような愚挙はやめにして欲しいのである。

現在以上に、世をすさみに走らせるのは良いことではない。

かといって、現在という時代が、人類史上の末曽有の時代に突入しているという認識を持った時、これを救済する方法はあるのか？　と問われた時に、愛でも救われぬと判った時、絶句するしかない。

これは、身悶えするくらいに口惜しいことである。

末曽有の時代？　なんの世迷い事を、とおっしゃる方も居よう。

しかし、これこそ現代という社会——少なくとも先進国家を呑みこみつつある、有史以来に前例のない時代だという正確な認識論が主流を得ていないだけのことなのだ。

思潮にも、流行（はやり）すたりはある。

が、これは事実だと思う。そう感じる。

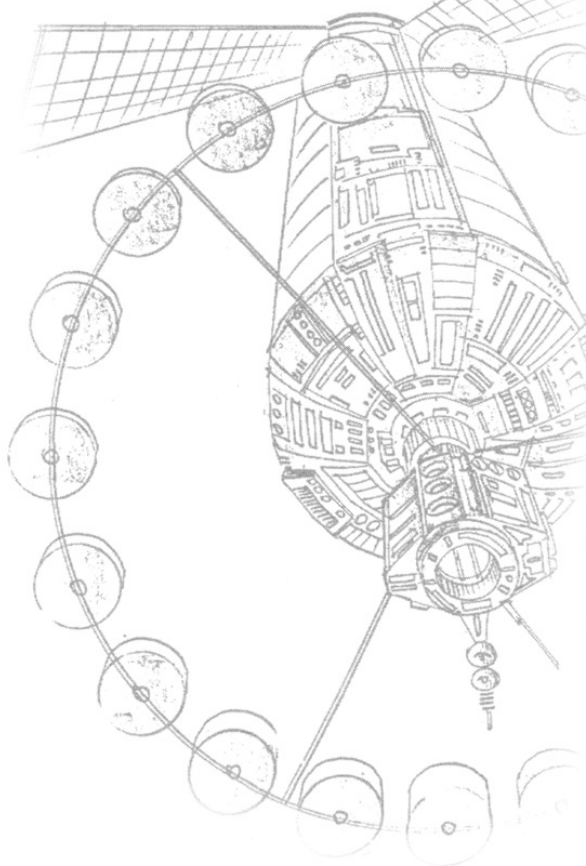
今、それを看過することは許されない時代に入っているのではないか、と思う。

それ故に、なれあって愛しあって、幸せに死ねればいい、という楽天的思考はかんべんして貰いたいのだ。

そんなことをしたら、みんな死んでしまう。

少なくとも、何人かは生き残れるようにしたい。

そのために、我々は何をすべきなのか？

これがテーマである。
現実の我々の時代は、ニュータイプの覚醒を待つには時間がなさすぎる。
だから、愛ではなく、哀。
口惜しみをもって、哀、という。
しかし、正確に現実を直視する力——タフネスさを持てば、必ず、何人かの生き残りたちを手に入れることができるのではないのかと、僕は信じている。
だから、愛ではなく、哀。
今は、哀だけれど、飛翔はしたいという願望がニュータイプ話。
そして、どこまでいっても絶望だけはしてはならない、という断固たる性根を僕自身持ちたいと願うのである。
哀戦士に留ることなく……。

”めぐりあい宇宙(そら)へ“

○ついに'82年春、『ガンダム』は完結する。富野総監督が自ら語る、完結編の構想は!?

哀戦士

なにが哀戦士なのか? さらに表示も哀・戦士と、ナカグロを入れたものもある。
どちらが本当なのだろうかというご質問も受ける。
これは両方ともに本当であるといわざるを得ない。我々が……という表現もやめよう……他のスタッフに責任転嫁するのはいけないからだ。ここでは、僕が、といわせてもらう。
『機動戦士ガンダムⅡ』のサブ・タイトル ”哀・戦士“を”哀戦士“とするにあたって、僕と安彦君のあいだでの主張の違いがあって、二つの本当をしてしまったからだ。
とにかく、我々は全てが初体験であったために、『ガンダム』の映画化の作業をいちいち戸惑って続けてきた。
その一つに、このサブ・タイトルのこともある。『ガンダムⅡ』と、Ⅱをつけるだけでよい、とする人。やはり、サブ・タイトルは必要だろうという人。さらに、一本目にさかのぼって、一本目がⅠもついていなければ、サブ・タイトルもないのだから、Ⅱはつけずにサブ・タイトルだけでよいのではないか等々。
だから、一本目のときに、サブ・タイトルだけはつけておきましょうと僕はいったのだが、冗談じゃ

初出:
劇場版
機動戦士ガンダムⅡ
哀・戦士編
アニメグラフブック
(講談社)
発行日:
1981年9月20日初版

あない、二本目が作れるかどうか判らないのだから、一本目にⅠをつけることも、サブ・タイトルをつけることも認められなかった。

それに……、と、ある方がおっしゃった。一本目は大体、メイン・タイトルだけなのです。これは慣例ですから……と。

だから、もめるのだ。

では、Ⅱだけでよいのか？

そっけなさすぎるからサブ・タイトルは必要だと僕はこだわり、総監督という強い立場にいるありがたさで、僕のゴリ押しが通る。

では、なんてつけます？『ガンダムⅡ』のサブ・タイ……。

それから苦しみ、苦しみ。敵、味方を包む言葉が欲しいという欲があるために、〝戦場の地平に起つアムロ〟とか〝燃える地球〟というわけにはいかずに苦しんだ。

薄情なことに、サブ・タイトル賛同者といえども、ストーリーに似合わぬサブ・タイトルは絶対にOKしてくれないのだ。それでいて、手伝ってはくれない。

そして、フィルムの編集も最終段階にはいり、宣伝用の原稿を放りこまねばならぬ最終夜の十時ごろか、ふと思いついたのだ。

昨年、声優の鈴置洋孝君のLPを創ったときに、僕は作詞家の井荻麟として、〝哀故郷〟という詩を書いていたことを思い出したのである。

これは主義に合う！

〝哀戦士〟！

僕は風呂からとび出して（十時に風呂にはいっていた）、安彦君に電話した。

「いいタイトルでしょ？　安彦君！　絶対にうけるよ！」

●鈴置洋孝
ブライト役。富野作品では『ダイターン3』破嵐万丈も演じている。おそらくこのLPは、'80年にリリースされた『ザ　ロンゲストロード　イン　破嵐万丈・鈴置洋孝』のことで、富野はプロデュースと全曲の作詞を担当した。

「ン……でもね……僕、造語って、どうも……」
ええい！　律儀安彦め！　なにがアカデミズムだ！　なにが日本語だ！　どうせ俺は造語屋ですよ！
「じゃあね、哀と戦士のあいだにテンを入れる、テン！　句読点ではなくってサ、真ん中のテンね!?……ならいいでしょ?」
「ン……ま……いいでしょ……それ以上のタイトル思いつかないんでしょうから……」
「……グウ！」
そう、カタカナで書くから表現にもなるけれど、本当、グウの音も出ずに受話器を置いて、野郎！　いつか見ていろ！　となる。
で、いちいち安彦君に対しての裏切り行為をしようとするから、ナカグロがなくなる哀戦士となる。
全く、僕の独善と、造語好きの僕のゴリ押し……。安彦君、ごめんね。貴方の律儀さってのは好きなんだけれど、僕の好みも、僕は好きなの……。
だから、アイセンシ……。

めぐりあい宇宙（そら）

その点、『ガンダムⅢ』のサブ・タイトルは、かなり簡単に決まったといえる。その一つには、『Ⅲ』の大テーマが自と決まっていて、『Ⅱ』ほどにいろいろな要素の組み合わさったストーリーではないからだ。ほとんど紆余曲折がなかったといえる。
それと、関係者間の決定もすみやかになされた。
その原因は、すべからく皆さん、ファンの示してくれた力のおかげである。

●どうせ俺は造語屋
『ガンダム』をつくるために「モビルスーツ」「ノーマルスーツ」「ニュータイプ」と、さまざまな名詞が造語されている。ファンの中には「ノーマルスーツ」を普通の英語だと思いこんだ人間すらいて、富野監督を驚かせたという。

皆さんの支援がなければ、いち総監督の主張なぞは通らないのが世の中なのである。

客のはいらぬシャシンの三本目を、誰が作らせてくれるものか。二本目のラストに次の告知を入れるなどは、よほどの支援が得られなければできはしない。

だから、あのラストの告知については、制作者の意欲のあらわれではなく、全て、『ガンダム』を観てくださった皆さん方がしたことなのである。

そして、大人たちだって、人それぞれに妻子を食わせ、学校にやらねばならないために、収益のあがらぬ仕事は続けられないのである。これが資本主義の悪弊なのだ、といってはいけない。

共産国家に収益論が皆無であることは絶対にないし、全ての人民が国家に保護されているわけでもない。

それはさておき、僕は〝哀戦士〟の納品試写が終わったところで業務の全てが完了する。

その翌々日から、僕は『ガンダムⅢ』の作業に気分をもっていくために、ビデオにとっておいた『ガンダム』のテレビ版の三十一話から最終回までを通しで観る。日曜日からの半分休暇、半分仕事といった態での三日間をすごした。それが己を袋小路に追いこむとも知らず……。

大テーマが明確に決まっている『Ⅲ』は、簡単にまとめることができて、今年の後半期、僕自身は十八年ぶりに長大な休暇がとれそうだと期待していたのである。

それが、ビデオで通しで観たときの結論が、「カットするところがないではないか!?」

これはショックであった。確かに、二、三、カットしてもよいと明確に思えるところはあるのだが、数字的にはこうなのだ。

絵コンテ総量で四時間。多少のつなぎのストーリーを排除して、安彦君のいう、シャリア・ブルの話はいらないでしょう？ という言葉を受けて、その部分をおとして三時間半。

『Ⅰ』のときも、『Ⅱ』のときも、ガンダムの換装シーンが自動的にカットできたりして、精神的にか

BEHIND THE SCENE OF GUNDAM

●ラストの告知
『めぐりあい宇宙編』告知

●シャリア・ブル
木星帰りの実直な大尉。第39話「ニュータイプ、シャリア・ブル」でアムロと対戦し破れる。彼の搭乗するモビルアーマー、ブラウ・ブロは第33話「コンスコン強襲」にも登場しており、第31話以降で考えるとララァ以外のニュータイプであることもあって、それなりにボリュームのあるエピソードではある。

なり楽はしたのだが、後半は、換装シーンなぞどこにもなく、ひたすら話をやっている。
それがストーリーをそれなりに面白く観せ、テレビ版だけのときは話が早いというご指摘を受けたが、映画版を手に入れた今となると丁度よいテンポではないのかとさえみえる。
テレビ版自体がダルくないのである。これでは構成論の足場を『Ⅰ』、『Ⅱ』と全く変える必要があると感じたのだ。

キャラクターたちの主張

『ガンダム』の映画版の一本目をまとめるにあたっては、論理的にやった。こう書くと偉そうなのだが、理屈でやったというほうが正しいだろう。
与えられた呎（フィート）数に、ストーリーをいかにまとめあげるのかという理屈を組んで、そのための情報と情緒しか入れなかったな、という感じがある。
無我夢中でやってしまって、気がついたらややゴリ押し的な映画になってしまったか？　そんな自己反省がある。
それも、二本目の作業が終わったから言葉にできることであって、一本で終わっていれば、あれでよし、ぐらいに思って怠惰をむさぼっていたろう。
二本目は、一本目以上にエピソードが多く、正直、苦労させられると感じて、そのやる前から疲れがでていた感じだった。
だから、基本構成をテレビ版から外す、という予定をたてて、構成の足場を大きく揺すってみた。その上で、各エピソードの配列を考えたのである。
この配列を得るまでの段階は、極めて独善的であり、偏見的作業である。苦痛な作業でもあった。作者として独善を行使するというのは、ひどく疲れるものだからだ。

しかし、その後、つまり配列としての明解さが示され、構成としてのまちがいがないのではなかろうかという確信が生まれたときから、一本目では味わえぬ現象を手にすることができたのである。
キャラクターたちが、己の居るべき場所を判ったときから、彼らは彼らなりに動きだして、以後の細かい画の積み重ねの手順について自己主張をはじめたのである。
二次元の、絵空事のキャラクターたちが動いているのである。そして、それぞれの死にざまを含めてみせてくれるのである。
僕の、作家としての独善がはいる余地がなくなったのである。デテールがスルスルと決められて、残るべき画、捨てられるべき画の選択が容易に行われたという実感を得たのだ。
物語世界でありながら、それらはすでに存在しているのだよ、という主張が切りとられて拡大されていったのである。
しかし、鈍な僕はこういったことをあまり感じもせず、最終のフィルム編集がひどく簡単に終わったことを単純に喜んでいた。
そして、アフ・レコ。
声優たちの声が、科白として画面にのせられていったときに、僕は今書いたことを実感したのである。
「あ、ランバ・ラルは、だからああいった新作の画面を要求したのか。……セイラさんは、全部新作にして欲しかったのは、あの人、見栄っぱりだからか……。アムロは揺れすぎるから、あれで似合っているのか……。」
等々。かなりのボリュウムの実感を得たのであった。そして、その結論が、「僕は連中に使われてきたんだ……」
しかし、この感覚は悪いものではない。物語の全体の良し悪しでなく、少なくとも、彼らキャラク

ターたちの声がきこえるような立場に立てた演出者の立場はよい。

まちがっていなかったらしい……。これは独断的な評かもしれぬが、実感であった。

少なくとも一本目よりは正しかったのではないか、と自己採点するのである。

この二つの体験は貴重であると同時に、即、課題として三本目の作業に上のせになってのしかかってきたのである。

カットすべきところを一時間分発見しなければならない。その構成の根元を揺するということは、今回はできそうもないのだ。

にもかかわらず、圧縮しなければならない。

まちがったカットの仕方は、キャラクターたちの手足をもぎとることになるかもしれないのである。

それもせず、軟らかくまとめ、かつ、『ガンダム』の世界の大きさを垣間見たい、と僕も思うのだ。

そのための最初の鋏は僕自身がいれなければならないというのは、演出者としては嬉しい。しかし、すでにガンダム世界の大半は、僕のものではなく、スタッフのものでもなく、皆さん一人一人のものであるとき、その最大公約数的世界の切りとり方は、だれにもできないだろうと思う。

ならば、まず独断を行使して、後にララァとでもゆっくり相談してみようと思う。

他のレギュラー・キャラクターたちは、皆口数が多いから相談しない。このへんの判断が、まだ梅雨の明けぬころに考えられる、精いっぱいのことである。

（一九八一年　七月七日　記）

『哀戦士』

作詞：井荻 麟

※歌詞は本電子版には掲載しておりません。

作曲：井上大輔／編曲：井上大輔

歌：井上大輔

「哀戦士」自筆原稿。一部の歌詞が異なっている。

『風にひとりで』

作詞：井荻　麟

※歌詞は本電子版には掲載しておりません。

作曲：井上大輔／編曲：井上大輔

歌：井上大輔

●「風にひとりで」自筆原稿

『哀　戦士編』の閉幕直前、スクリーンに第三作『めぐりあい宇宙編』が'82年春に公開される告知が写しだされた。前二作より公開までの時間が長く取られたため、テレビ後半ではアニメーション・ディレクターの安彦良和が病気降板したため荒れた作画が、相当量新作されることをファンは期待した。

『めぐりあい宇宙編』の公開は'82年3月13日。新作カットはファンの事前の予想をはるかに上回り、全体の約75%(公称)を占めた。再編集映画の域を超えたハイクオリティな画面は、ドラマの盛り上がりを見事に支え、一年間にわたって劇場公開された三部作の掉尾を飾るにふさわしい作品となった。

配給収入は12億9000万円。三部作のなかでも一番のヒットで、同年の映画興行ベストテンにランクイン(邦画第四位)した。なお、同時期に上映されていたアニメ映画は『新竹取物語1000年女王』、『ドラえもん　のび太の大魔境』(同時上映は『忍者ハットリくん』『怪物くん』)。

富野監督はこの時期、ガンダムの映画版の作業をすすめる一方、'80年から'82年にかけてテレビ『伝説巨神イデオン』とその劇場版を手がけ、さらには'82年2月6日からテレビ放映される『戦闘メカザブングル』を準備していた。超人的な仕事量である。

『イデオン』はガンダム直系の作品で、ハイティーンをターゲットにしたSFドラマ。神にも近いイデという存在が、敵味方を問わず人間たちを翻弄するシリアスさが話題だった。一方、『ザブングル』はバイタリティーあふれる主人公たちが荒野となった惑星で、たくましく生きていくさまをコミカルに描いた。魅力的なキャラクターが多くファンも多い。

魅力的な異世界をたちあげ、たとえ子供向けにデザインは玩具じみていても、リアルに感じさせるバックボーンをロボットに与える。その中で、ハイティーンの登場人物たちがビビッドに繰り広げるドラマ。二作は明らかにガンダムがなければ存在しない種類のアニメだった。『ガンダム』のヒットで得た可能性を、富野監督はさらに追求しようとしていたのだ。

「技に終わらせず」と「ファンへの感謝をこめて」の前半部分は、いずれも「技に終わらずに、もっと……!」「洞察力に期待します」と、前向きの言葉で締められている。そこに富野監督の意志が刻まれている。

技に終らせず

テレビから始まり、映画へとひろがった『ガンダム』のイベントは、レコード、出版、玩具等々にまで拡大をしてようやくその波が終息を迎えようとしている。

こういった表現は、制作関係者にとってはタブーとされる表現である。終息なぞ縁起でもない。最後の1本の映画化を中心にして商圏を拡大して、売れるものは売らなければならないのだから……。そのためには、終るなどとお客には思わせずに、永遠に続くものだというイメージを植えつける広告と広告文句が必要なのだ、とマーケッティングの戦略家はいう。

確かに、消費を拡大してゆかなければならない資本主義のセオリーに準ずれば、そうだろう。

我々は、その資本主義のセオリーの中で、生きのびてゆかなければならず、生きのびてゆくためには"ブーム"という現象さえも利用したと指弾されてもやむを得ない立場にもたったのである。

そして、この一年余り……。それらのブームに便乗しながら幾つかの事を学ばせてもらった。

それは、我々がブームに迎合したという結果はあるものの、それが全部であったということではないということだ。確かに、ブームの構造の一端にのってはいても、ブームを支えきったのが我々の力ではない。だから、我々に関係のない部分の現象について責任など持てようがない、といいきれる。

同時に、全く無関係でもなくても、外部からの要求に流されて、ややもするとブーム全体の責任もとらなければならないのかと錯覚もする。

しかし、本当にブームなのか？　所詮、当事者の思いこみの現象でしかないのだろうと警戒もするのである。

それらの構造を知った時に、我々は、終局、自分の守備範囲でできることを確かな形でやってみせるしかないと覚悟したのである。

初出：
機動戦士ガンダムⅢ
めぐりあい宇宙
（キングレコード）
ライナーより
発売日：
1982年3月21日
（LP）
品番：
KICA-2013
（CD）

●レコード、出版、玩具
'82年6月17日付『日経流通新聞』は「ガンダムマーケットは約550億円」との試算を掲載。記事によれば、LP9種類の合計売上げが145万5000枚、シングル5枚の合計売上げが114万枚に達したという。番組終了後に火がついたプラモデルは、取材段階で累計4000万個を生産、総売上も約80億円に達すると予想している。

ブームといわれる現象さえも、制作スタッフ一人一人にとっては何ら関係のないものだ、と割り切って、自分の手でやれることだけをやってみせようと決意したのである。

それは作画スタッフにも撮影スタッフにも宣伝スタッフにもいえた。己の分を守り、うかつな拡大的行為はしない、ということである。

これが、この一年間のイベントから学んだ我々の最大であり最小の事である。それをさして学習能力がないと指弾されても返す言葉はない。勿論、ファイナルにふさわしい体裁はととのえてやりたい、安彦流に言うところの化粧直しだけはさせてあげよう。（充分ではないが——）しかし、それ以上にはすまい。

そのためのテクニックは構じよう。しかし、それ以上の事はしてはならない、という決意である。そうでなければ、ブームらしき顔をしているということだけで、いろいろな物事が拡大し、歪曲化されて示されている中で、作品まで肥大化してゆく変節は許されないのではないのか？　と、考えたのである。

この警戒心はことに音楽関係者の間では顕著にあらわれて、作業をする上で慎重になった。

スタッフとしては一番遅れて参加した井上大輔には2ヶ月間かけてテレビ版の『ガンダム』を観て貰い、トータルなイメージの楽曲の創作にかかって貰った。

渡辺、松山両氏には判り切ったフィルムでありながらも、線撮りのラッシュを観て貰い、あまつさえラッシュをビデオ撮りしたものを傍らにおいて作曲をしていただいた。

そのベースとなる音楽プランニングについて浦上監督に何度かの再考を願った。

それらの行為は、全て、初めに帰るための作業であって、何かを新たにつけ加えるという作業ではなかったのである。

その結果の良し悪しの判定は、全て観客であり、聴視者であるみなさんの手にゆだねられたわけ

BEHIND THE SCENE OF GUNDAM

●井上大輔
作曲家・歌手。井上忠夫名義で「ブルーコメッツ」のメンバーとして活躍後、作曲家に転身し『恋のダイヤル6700』『め組のひと』『2億4千万の瞳』など多数のヒット曲を手がけた。富野とは日大芸術学部映画学科の同級生だが、『哀戦士』の打ちあわせまで双方気づかなかったという。劇場版『ガンダム』では『哀戦士』『風にひとりで』『ビギニング』『めぐりあい』の4曲を担当。また、'99年にはガンダム20周年記念CD『REVERBERATION IN GUNDAM』を発表した。アニメ・特撮関係では他に『スーパーロボットレッドバロン』『スーパーロボットマッハバロン』『機甲界ガリアン』『光戦隊マスクマン』などの主題歌を多数手がけている。2000年に物故。

●浦上監督
音響監督、浦上靖夫。『アルプスの少女ハイジ』『母をたずねて三千里』『赤毛のアン』など多数の作品に参加。富野とは『海のトリトン』『伝説巨神イデオン』『ブレンパワード』などで共に仕事をしている。

である。その判定を恐れて待つだけである。
しかし、我々は、幸せである、といえる。
これだけの作業を承諾して下さったスタッフ相互の協力と、節度は守った、という自負に対して、幸せであれる、という意味で……。
そして、これはブームの一端にのせさせていただけたから出来たことでもあるわけで、それについてはファン一人一人に心からお礼を言わせていただく。
残った事は、宴の後の寂しさ……？……ではなく、次の創作への危機感を持って終ろうとしている、と言えるだろう。
『ガンダムⅢ』にこめられた音楽たちの軽やかさと重々しさと、ある部分のハイ・センスさに技をみるからである。
これはこれでいいのだろう。が……技が冴えてきた時に、それは鋭利にこそなれ、温くはなくなるだろう。
それは危険なことだ。
もっとぬくもりと、もっと土着にと、という自戒を求めねばならないのではないのだろうか？　と自問するのである。
そのためには、宴の後の空しさを味わっている時間はない、と思い至る。
技に終らずに、もっと……！　……！

82年2月9日

『ビギニング』

作詞：井荻　麟

※歌詞は本電子版には掲載しておりません。

作曲：井上大輔／編曲：井上大輔

歌：井上大輔

ガンダムⅢめぐりあい宇宙(そら)　ファンへの感謝をこめて

映画版『ガンダム』が、ファイナルを迎えることができましたのも、ひとえにファン一人一人の御声援があってのことでした。心から御礼を申しあげます。

この三年に近い間にガンダムがたどった道は、製作者といわれる大人たちが想像することのできなかった、ファン一人一人の力が結集されてつくられたイベントということができましょう。

そして、今回の三本目にして終息を迎えるという事もまた皆様の仕掛けたイベントなのです。

俗にいうパート・ツー物をつくらせず、元にあったものの型を良しとして、それに不要なディコレーションをつけさせず、ロボット物という俗悪の代名詞であったはずの作品を三本もの映画にしてしまうというイベントを行なったのは、皆様なのです。考えてみれば、これは愉快なことです。

今の若者たちに何が受けるのか、何を欲しているのかと、大人たちは難しい合議を重ねて飽きることを知りません。そんな時代の中にあって、『ガンダム』は商業ベースにのり、メジャーっぽくなってみせました。中には、そんな『ガンダム』が嫌いになった方もいらっしやるでしょう。けれども、与えられたものではなかったと、いう点にだけは共鳴していただけると思います。

また、こうなった『ガンダム』をみて、あらためて大人ってこうしてしまうのか、とか、大人ってこういった雑な神経を持っているのかと思われた方もいらっしゃるでしょう。

我々が十分にやったとも、全力を尽くしたともいい難いのですが、与えられたチャンスを無為にすごしたつもりでもありません。多くの大人たちを説得もし、その結果、テレビ版の時以上の理解と協力を得て映画版の『ガンダム』が完結いたします。

この『ガンダム』のたどってきた道は、過去にあったどの作品例にもあてはまらないでしょう。この

初出：「機動戦士ガンダムⅢ めぐりあい宇宙」プレスシート（松竹）

事が一体、何を意味するのか、このことは一体どのような問題と可能性をもっているのかを考えていただけたらと思います。

　そのために、我々スタッフは後々の皆様のために範例の一つもつくれれば、という自負のもとに、恥を重ねもし、また傲慢にもなりました。これが我々のできる唯一のことであり、生き方でもあったのです。

And now…in anticipation of your insight into the future!

『そして、今は皆様一人一人の未来の洞察力に期待します』

〈ニュータイプはどこへ〉

　テレビ版以来、『機動戦士ガンダム』が大上段にふりかぶってみせたテーマにニュータイプ論があります。

　人は革新し得るのか？　革新した人をニュータイプと称する。その人とは……？　なにか？　という問いであり、その完結した型を示すはずでした。

　テレビ版終了以来、二年余。映画版にあっても半歩の前進をみせることもなく、『ガンダム』は終了します。

　製作者は、作品以外のところでテーマを語るという外道を犯しつづけ、それでも、不明瞭なままに終る……。

　所詮、ニュータイプ論は、『ガンダム』のポーズでしかなく、SFっぽくみせようとする作者の擬態でしかなかったのでしょう。

●洞察力に期待します
　このメッセージは映画のラストにも登場した。

●SFっぽく見せようとする
　「月刊アニメージュ」'80年2月号は、このメッセージについて驚いたファンの「ぼく」が富野にインタビューする体裁の記事を掲載した。一部を抜粋して紹介する。

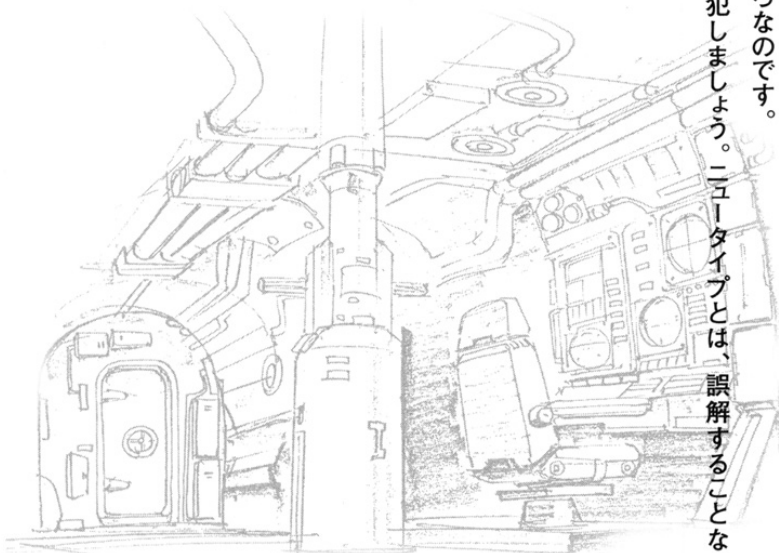
（前略）
ぼく　あの文章を読んで、正直、ぼくは腹が立った。（略）あれじゃまるで（ニュータイプを論じてきた）、ぼくらがやってきたことがバカみたいというか……
富野　（略）「ガンダム」も最後だから、ことばを飾るよりも本当のことばを形にしておきたかった。（略）ニュータイプを論ずるのは別にかまわないし、むしろ歓迎です。しかし、それが単なる是非論、ニュータイプはいいのか悪いのか、という議論になるのは意味のないことです。
ぼく　富野さんにとってニュータイプとは何なんですか？
富野　正直にいえば、話作りのうえでの重要な設定でしかないでしょう。でも、これにこだわってきたのは。やはり「ガンダム」をここまでおしあげてきたファンのパワーを信じたかったからなんです。映画化そのものが。ファンの作り出したイベントのよ

映像では超能力者的表現でしか語られないニュータイプの邂逅。論理として、生物学的に人の革新が語られぬ不手際さ……。一体、ニュータイプはどこに行ってしまったのだろうか？

しかし、考えてみれば、人の革新とか、種の進化とかいう巨大なテーマをたかが一つのアニメーションが、示し得るものでしょうか？　真に不遜のそしりをまぬがれない事です。

あたかも、愛そのものを描くことができるという傲慢さと同じことでありましょう。

それ故に、映画版を得た『ガンダム』であっても、テレビ版以来の二年の間、半歩たりとも前進することなく終息するわけです。そこには作者の非力さと無念さをあらわにするだけであった、と指摘されざるを得ないところなのです。

そして、最後の外道を犯しましょう。ニュータイプとは、誤解することなく理解しあえる人たち、ではないのか？

うなものでしょう。（略）みんなファンのなせる技なのです。そのときぼくができることといえば、とにかく『ガンダム』を見てくれて、新しい映像感覚をもってアニメに参加する人が出てくればいいなあと期待すること。その人のために「よかれ悪しかれ富野のやり方は」とはっきりいわれるような範例を残すことでしかなかった。

（後略）

←G 208

『めぐりあい』

作詞：井荻 麟／売野雅勇

※歌詞は本電子版には掲載しておりません。

作曲：井上大輔／編曲：鷺巣詩郎

歌：井上大輔

Ｐ２０１の解説では、当時発表された富野監督の文章が、『ガンダム』の次への視線を内包した前向きな内容で締めくくられていると書いた。

だが、「ファンへの感謝をこめて」の後段、「ニュータイプはどこへ」という小見出し以降の部分だけは、少しトーンが異なると感じなかっただろうか？　これがプレスシートに発表されたことを考えると、「所詮、ニュータイプ論は、『ガンダム』のポーズでしかなく、ＳＦっぽくみせようとする作者の擬態でしかなかったのでしょう」と言い切るこの文章は、ニュータイプを前面におした一連の文章に比して、かなり異色な内容といえる。

これは、ニュータイプという言葉に囚われた多くのガンダムファンを、そこから解放するために富野監督が用意した文章だったと編者（藤津）は想像する。

Ｐ１６７に掲載した「新世紀宣言」の本文では、ニュータイプは自分たちの求める姿、世界として記されている。当時はニュータイプとは一体何なのかを論じ合う「ニュータイプ論争」なるものが、ファンの間で熱心に行われていた。ニュータイプという言葉は、かなりのリアリティを備えた言葉であったのだ。だが、富野監督はその言葉を、いささか自虐の匂いをさせつつ、「所詮物語のなかで不完全に語られた言葉にすぎない」と身も蓋もなく言い切ってしまった。

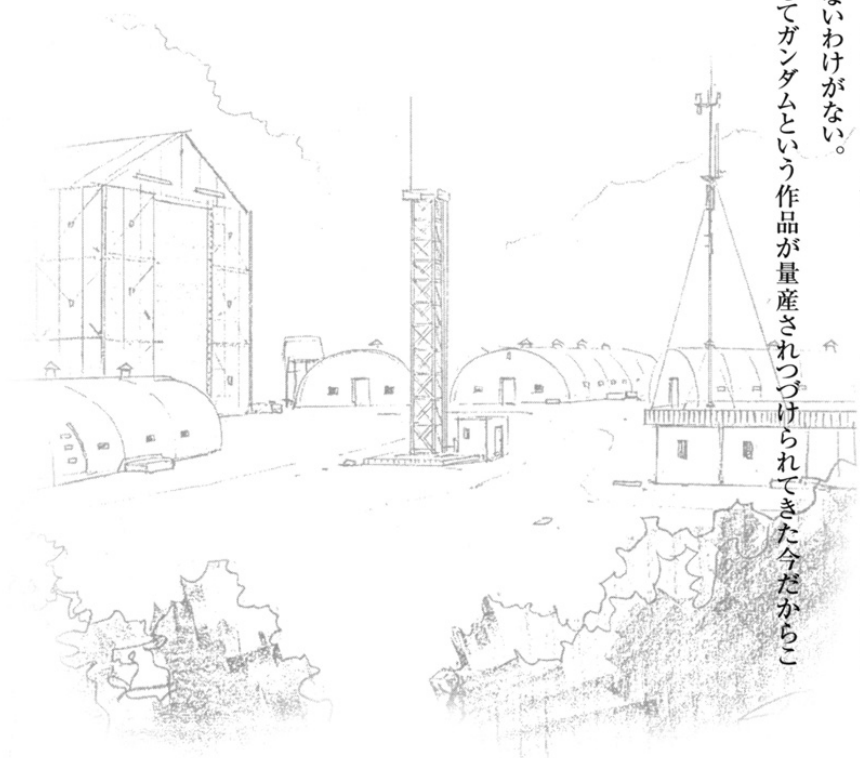
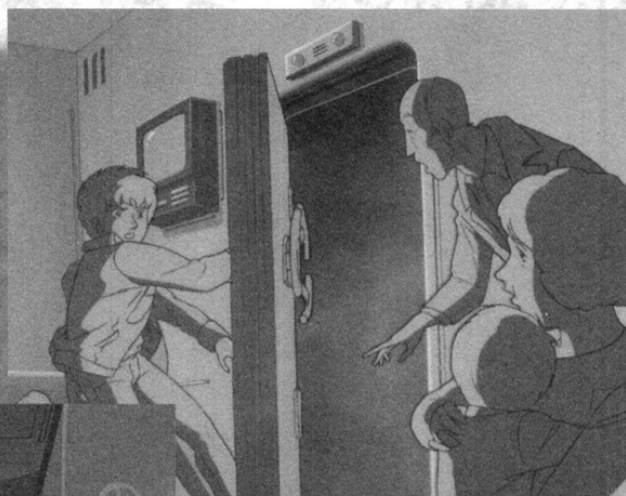
これは決別の言葉だ。ベストは尽くしたが、ここは頂点ではない。こんな不満足な状態に充足することなく、感じた希望を信じてさらに先を目指すべきではないか。もし、ニュータイプという言葉にわずかばかりのリアリティがあるとしたら、その希望の部分にこそある。富野監督は、ファンと自分にそう呼びかけているのだ（Ｐ95の「演出ノォト」にもはっきり「願い」ということが書かれている）。

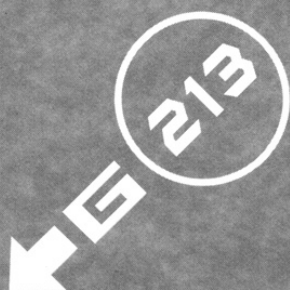
だからこそ、この文章は「未来の洞察力に期待します」という前向きの文章の後に置かれなければならなかったのだ。

そう思って読むと最後の「ニュータイプとは、誤解することなく理解し合える人たち、ではないのか？」

と、いう一文は、富野監督が、自らの意図が皆に伝わっていますか？ と問いかけているように見えてくる。

これはあくまで編者の印象に過ぎない。だが、映画に意味のないカットがないように、三部作完結編のプレスシートに書かれた文章に意味がないわけがない。

この最後の問いかけは、20年間にわたってガンダムという作品が量産されつづけられてきた今だからこそ、改めて噛みしめられるべきであろう。

ガンダムと社会

BEHIND THE SCENE OF GUNDAM

『ガンダム』は、ひとつの社会現象となった。その結果、アニメ誌以外のマスコミもガンダムブームを取り上げ、富野監督自身もさまざまな発言を残している。『ガンダム』が社会に明確な影響を与え、アニメ業界の外、すなわち一般社会から発言を求められたとき、富野監督はアニメづくりの現場から何を発信すべきと考えたのだろうか。

第四章では、こういった考えのトレースできるアニメ誌以外の発表原稿を集めた。各原稿の子細については本文を参照してもらうとして、ここでは当時の一般メディアにおけるガンダム像を紹介したい。

『ガンダム』を取り上げた雑誌の中でも有名なのは『アサヒグラフ』'81年4月3日号。「ティーンズを熱中させる機動戦士ガンダムの世界」と題し、当時のファンの実像を紹介。「アニメーションが、自分たちの青春を表現しうるに足るひとつの文化領域であると、"ガンダム世代"が確信しはじめたことだろう」とまとめた。同誌は18年後の'99年12月3日号でも、富野監督にフォーカスする形で『∀ガンダム』を取り上げている。

日経流通新聞は'81年12月24日付の「ヒット商品番付」で、ガンダムを西の前頭二枚目に。東の前頭は『Dr.スランプ　アラレちゃん』だった。同紙は翌年6月17日付一面で、再び『ガンダム』を取り上げ、ガンダムマーケットを約550億円と推定した。

一方、'81年3月13日付『夕刊フジ』で、アニメに縁遠い年長読者にむけて『ガンダム』を解説した記事には、こんな一節も。

「これだけの大ブーム。製作プロダクション、原作者はさぞ儲かっていようと思うのだが、東京・杉並にある製作プロ「日本サンライズ」=岸本吉功社長(41)=は、「とんでもない。うちに入ってくるロイヤリティーなど大した額じゃありません。オバQやウルトラマンのように一般性のあるキャラクターでもないし…」(伊藤昌典専務取締役)。昨年の年商は15億円だという。

原作者の富野さんも「一時は家でも建てば…と思いましたが、カスカスの生活に多少ゆとりが出た程度なんですよ」

富野監督によるこの種の発言は、何度かほかでも活字になっている。『週刊サンケイ』'81年8月27日号の「人間観察誌ヒューマンウォッチング」は、タイトルもずばり「ヒット・アニメ"ガンダム"総監督"ぼやきの夏"」だ。インタビュアーは、'80年4月に創刊されたばかりのスポーツ・グラフィック誌『Number』創刊号に「江夏の21球」を掲載し、スポーツノンフィクションに新風を吹き込んだ山際淳司。富野監督は、アニメ業界の現状をひとしきり"ぼやいた"後に、「今のアニメの世界、つぎはぎ映画しかつくれない。それが実情です。それでもぼくには自信がある。絵の使い回しとつぎはぎだらけでも、面白いものはできるんだ、という自信ですね」「10年後にもアニメが残っているかどうか、これからが勝負です」と発言しており、今読み返しても印象的な記事だ。

これら活字メディアのほかに、富野監督は映画のプロモーションの一環として、テレビ『小川宏ショー』やラジオ『オールナイトニッポン』(パーソナリティーはタモリだ!)などにも精力的に出演した。

つけ加えるとこの時期は、アニメファンのガンダム発言もマスメディアをにぎわせていた。一つは、朝日新聞の「若者」欄を主な舞台にしたガンダム論争。'80年3月18日付け朝刊から4月8日付け朝刊まで、『ガンダム』の評価をめぐって「戦争物語」の是非をも含め、ファンや記者の間で真剣な論争が起きた。もう一つは、雑誌『ぴあ』の投稿欄で、怪獣映画の評価から飛び火する形で、やはり『ガンダム』の評価が話題となり、'81年1月16日号から、間をあけつつ'81年9月11日号まで激論が交わされた。

このようにしてガンダム疾風怒濤の時代は過ぎていったのである。

講演／アニメと新しい若者の文化

分業化の悪癖

演出の分業化は悪癖——悪い習慣である——という点について少しお話をしてみたいと思います。このスタッフの職能の細分化は、決してアニメにとって良いことではないのではないかという点でありまして、これがじつはきょうの本題にも関わり合いをもってくるのです。これは、なにも演出ブロックだけに指摘されるものでなく、テレビアニメそのものを矮小化させている原因ともなっていると思われるのです。

たとえば、番組を成立させる要素として、スポンサー、代理店、テレビ局、プロダクションという4つの柱が足並みをそろえなければ成立しないわけです。が、ここにすでに4人の船頭ともいうべき者が居るわけでして、番組なり作品が良ければそのままで済むのですが、悪ければ、4人が4人ともに各々の相手の存在がある故にうまくゆかなかった、と言って済まそうとします。（全部が全部そうではありませんが、わかりやすくするためにこう申し上げさせてもらいます）その傾向は、シナリオ・ライター、総監督、絵コンテを書くコンテ・マン、担当演出、と業務が細分化されればされるほどに責任転嫁する場を増やしてゆくわけです。もちろんアニメーターの良し悪しを含めて制作部の弱体化も原因となってゆくために、要因が重なれば重なるほど責任の所在は不明確となって毎週1本のフィルムが流されてゆく、ということになります。

では逆に番組が無事に視聴率をとり継続されてゆけばすべてが良いのか、ということになりますが、これもまったく違います。原作が良いという理由だけで継続する番組もあるわけですし、局、代理店のフォローが正しかったがゆえに番組が継続する場合もあります。プロダクションの営業力が強いがゆ

初出：
ロマンアルバム42
EXTRA
機動戦士ガンダム 劇場版
（徳間書店）
発行日：
1981年5月30日初版

●講演

本稿には次のような説明がつけられていた。

■編集部後説

この講演記事は、さる3月28日(土)朝日新聞東京本社内「朝日ホール」で行なわれた、"朝日芸能・文化サロン　アニメ「機動戦士ガンダム」の世界"から集録したものである。

この催しの趣旨は、「受け手を送り手をこえた新しいアニメの時代を語り合う集い」というもので、小誌でとりあげた富野善幸氏の講演のほかに、「アニメーションについて、仕事について」の題で安彦良和氏が講演。さらにTV版「ガンダム」から第一話と第十話の上映、富野・安彦両氏とファンの間の質疑応答もあるという充実したものだった。午前と午後の2回催されたが、300人収容するホールは開演の前から満員、ファンの熱気でむせかえるような状態だった。

ちなみに、掲載した富野氏の

えに番組継続されるケースもあるわけです。もちろんスポンサーの企画力が正確であるがゆえに、というケースもあります。これは現場のスタッフにとって決して良い型で作用しているとはいえません。確かにスタッフの経済にとっては良いことでありますが、責任転嫁ができるなかで、かつ己の力をシビアに要求されない現場に慣れたスタッフがどうなるか？　本来的な創作力――クリエイティブな能力を要求されない状況で仕事をして、かつそれが一見クリエイティブな仕事と信じて10年あまり過ごしたスタッフというのは不幸としか言えますまい。ある日突然、本当の意味でクリエイティブな仕事を要求されたときに、そのようなスタッフにクリエイティブなものを要求したところでなにも出てこない、というのが現実でしょう。そして、われわれの年代のテレビアニメスタッフの大半が、こういった"慣れ合い"の世界のなかで十年一日のごとく日を費やしたと申し上げておきましょう。

無論すべてのスタッフがそうであるとは申しません。テレビアニメで現在活躍なさっているスタッフの多くは有能であり、クリエイティブな感性というものがなにかを承知しておられます。しかし、一部には先に申し上げたような状況のなかに慣れ親しんだスタッフがいるということです。それは私自身もそうであったと申し上げなければならないのです。他に責任転嫁できる仕事だ、といつも見すえて仕事をしてきたのですから……。

ただ、そう承知しながらもそういった仕事をしなければならないという理由がひとつあります。ひとつの仕事、つまり単当り業務、たとえば絵コンテ1本を書くギャラが安いばかりに、本数をこなさなければ食べてゆけなかったからという理由です。この安さは、たとえば主役クラスの声優のギャラが1回の吹き込みで1万8000円から3万円ぐらい、ということでもおわかりでしょう。つまり、1回3万円として月に4回の吹き込みで12万円。この額は声優のトップクラスのギャラです。

冗談ではなく、現在のギャラなのです。しかし、私が制作者であっても、このギャラをあげることはできません。どんな温情を持っても、制作総予算の中で1人の声優に12万円も払うわけにはゆかな

講演記事は、講演草稿原稿なので、当日の講演内容とは必ずしも一致しない。
（アニメージュ編集部）

い、という現実があります。
それなら制作総予算を増やせばよいではないか？　スポンサーに要求しろ、とおっしゃる方もおりましょう。しかし、考えてみてください。安物の絵本ほどのアニメ1本に600万円、700万円のお金を払う方がいらっしゃると思われますか？　しかもこれはあくまでも制作予算であって、放映されるためにはこれに加えて30分の電波料金を払わなければなりません。そのためにまた1000万円です。
30分1本のアニメ放映のために出費されるお金は、10万、20万ではないのです。
でも、アニメの放映本数が減ることはこの10年ないではないか、という反論もありましょう。それだけ企業が儲けている、と断定することは簡単なのですが、企業論ではないのです。
われわれスタッフが、間断なく考え、自重せねばならぬことは、何百万円にも相当する作品を提供しているか否か、なのです。単にプロダクションの力が強力なばかりに自分の演出作品を放映させてもらっている、と自覚した時から、クリエイターとして成すべきことをしているか否か、が重要なのです。
おれは全力を尽くしたよ、と口でいうのはやさしいのです。本当にそれが創作されたものなのか、コピーなのか、と己の中で踏みとどまる用心深さが必要なのではないでしょうか？　”慣れ合い“すぎているのではないのか？　という警戒心を持つべきだと思うのです。

20年を経たTVアニメ史

昭和38年1月に『鉄腕アトム』が放映されて以来、テレビアニメの歴史が20年目を迎えるのも間近です。
かつては電動紙芝居とののしられ、低俗番組のレッテルを貼られながらも、20年と言えばひとつの

●600万円から700万円
'98年12月に出版された『アニメの未来を知る』（電子学園総合研究所編）によると、『ガンダム』1話に対して放送局から支払われる放送料は550万円だったという。
また同書には、'98年の時点での、放送料は700万円から900万円という記述もある。通常30分のアニメ番組をつくるのに必要な制作費は1000万円以上と言われ、この差額がキャラクターグッズのロイヤリティ（版権料収入）でまかなわれている。

●アニメの放映本数
'98年10月の時点で地上波、衛星放送合わせて69本のアニメが放映されていた。なお、放映本数については『アニメ全書』（原書房）の中で、石黒昇監督（『メガゾーン23』『銀河英雄伝説』）が次のようにコメントしている。「ヒット作の翌年って、アニメ番組が急に増えるんですよ。『ヤマト』をやった年は、年間17本だったのが翌年30本ぐらいに増えた。（略）『マクロス』の年も20～22本だったのが、翌年は40本。その1年後はまた20本に減る。『エヴァンゲリオン』が当たった一昨年は30本ぐらいだったのが、去年は60本ぐらいだった」。
ここで去年というのは最初に紹介した'98年のことを指す。

時代と申せましょう。そして、この時間の流れが、当事者たちの思惑とは別のものを生み出しつつあることもまた事実なのです。

かつて、テレビアニメの制作当事者たちはまったく新しい職種であったために、いわゆる若者たち――中学卒業者でも簡単に職につけたと申して良いでしょう。それらのゲリラ的な若者たちによって支えられた、と言っても過言ではないのです。

が、もうひとつ、全然別のスタッフたちも流れ込んできました。いわゆる映画界からの落ちこぼれ、漫画家の落ちこぼれ組です。このふたつのスタッフ構成で支えられたテレビアニメ業界を引っ張ったものは、1人の天才的な人であったり、ひとにぎりの商売上手なスタッフと、テレビの新しいもの好きであったり、といってよいのです。そのために、現場スタッフと番組を成立させている条件との落差と申しますか、認識の落差というものは信じ難いものがあります。

どういうことかと申しますと、一方では、功利主義的であるために現場スタッフに本当の意味でのクリエイティブな素養を要求せずに済ませてきた、ということ。もうひとつは、営業レベルですべてを仕切り、現場スタッフの外界との接触を断ち切ってきた、ということ。このふたつの要素が、現場スタッフにとって慣れ合いのような環境を、より慣れ合い的にさせてきたのです。

さらに、先に申したようなスタッフ構成であったために、アニメスタッフのなかに若くして敗残者意識とか劣等生意識が横溢した、ということです。にもかかわらず、テレビの画面に自分の名前が出るということで、優越感だけが醸成されるわけです。

この二面性がなにを生むかと申しますと、極端な例としては、才能がないにもかかわらず、才能ある者、と信じこませるメカニズムの発生です。これは、本人にとって大変不幸であるといわなければなりません。なぜならば、慣れ合いで親しみ、己に才能があると思わせられたスタッフが、あるとき本当の意味でその才能を吐き出せと要求されたとき、若いときからその訓練をされていなかった者には

才能の示しようがないからです。

これを20代で要求されるならば、人は訓練され、練磨されましょう。しかし、30代や私のように40に手が届く者に要求されたとき、本当の不幸が始まります。場合によっては、40代になって仕事がなくなる、という現実に直面せざるを得ないのです。

現在のテレビアニメ界の現状として、制作当事者たちの何人かが、40代になって才能を要求される局面に立ちつつある、と申せましょう。日本で育ったテレビアニメが、いつか自らの手でそのジャンルさえ育て、受け手である視聴者を育ててきたのです。そして、その受け手からの要求に応えねばならない局面——時代を作り出したのであります。

にもかかわらず、慣れ合いに慣れたスタッフのなかには、この受け手からの要求、外部世界からの要求に気づくこともなく、10年前と同じ生活姿勢、制作姿勢でいる者が何人となくいるわけです。20年近く身についた生活信条を変えることができないのもまた、やむを得ないことかと考えます。

しかしそれらの人々の「テレビアニメは楽でいいのだよ」という考え方とは別に、明らかに新しいテレビアニメのあり方が開かれつつある、ということは認めないわけにはゆきません。

この新しい局面の展開は、かつてテレビアニメが創業されたのと同じように、次の時代の主流ともなるべき力を持っていると私は信じます。なぜならば、新しいジャンルや新しい表現媒体というのは変貌しつつ次の時代を作る、と歴史が教えているからです。

アニメは文化し得るか

狭い視点でみれば、テレビアニメが本当の意味で文化としての市民権を得るのはまだまだ早い、との指摘を受けるのは事実です。しかし、歴史はミクロ的な視点で見るよりはマクロ的な視点で見た方が正しく予想し得る、と申します。巨視的に見れば、テレビアニメが埒外であるとはいえないのでは、

と信じるのです。

ただここで大切なことは、本当の意味でテレビアニメが市民権を得るために、ただ座して時を待てば良いわけはない、ということです。文化の現われかたというのは、基本的にひとつの才能を生み出すために、何百、何千という人々による土壌を耕す時代があって、そのうえで、すぐれたひとつの才能によって文化として認められる、そういうセオリーがあります。テレビアニメは20年の歳月を要して、ようやくひとつの才能が現れるのを待つ時代に至ったのではないのか、と考えます。それゆえに、テレビアニメは真に若者が手にし得る新たな文化、若者が育てることのできる新たな文化と言えるのではないか、と問いかけることができるのです。

ウォルト・ディズニーは、アニメーションを漫画映画として完成させ、企業化することに成功しました。この業績は正しく認めなければなりませんし、今後も漫画映画としてのアニメーションの機能は正しく受け継がれてゆかなければなりません。アニメとしての正当なあり方であるからです。それは、ディズニーの技術にみられるフルアニメという技法についても同じであると申せます。

映画——すなわちフィルムを利用して動きを発生させるためには、1秒間に24コマの画を必要とします。フルアニメは、この24コマに動きの異なる24コマの画を描いて使います。しかし省力化の方法として、24コマに24枚の画を描かずに12枚の画で済ませたり、口が動くだけで済ませる場合は口だけを動かしたり、手だけを動かしたりします。こうした極度の省力化が生み出したアニメの技法を"リミテッドアニメ"と呼びます。テレビアニメは、このリミテッドアニメを使用して制作されてきました。これが異常に発達したのが、日本のテレビアニメです。

この技法は、いつしかリミテッドアニメとフルアニメの中間的な技法を生み出すようになりました。現在のテレビアニメは、そういう意味で申しますと純粋なリミテッドアニメとはいえません。

このテレビアニメ——日本のリミテッドアニメの手法によって語るべき世界は、本当に創業の混乱を

●ウォルト・ディズニー
アニメーション映画の大家。ディズニー好きな手塚治虫が設立した虫プロが、30分連続テレビアニメの創始者となり、時代を経ていわゆるリミテッドアニメ手法の実験場となって、日本的なアニメーションの姿を確立していくのは、歴史の妙味と言うべきか。

重ねて参りました。その混乱は良くいえば技術の開発であり、実験精神の現れであるとはいえます。が、逆な見方をすれば、明確な価値基準がないために、才能のあるなしにかかわらずアニメをいじりまわしたのであり、クリエイティブな洞察力がないにもかかわらず駄作を作り出してきた歴史でもあります。

しかし、このテレビアニメの行為が悪いものだというのではありません。この20年間の歴史こそが、次に生まれるべき才能のための土壌を耕した時代であったといいたいのです。

凡百の駄作と凡百の実験。それらを知り、くぐりぬけたときに、アニメという文化土壌そのものが新たな才能を欲求しはじめているのである、と申せます。

あえて誤解を恐れずに申し上げますと『巨人の星』という作品が、大人にも見れるものだと評価されたことがございます。しかし、あの時点で次の『巨人の星』があり得なかったというのは、単にアニメの世界の企画力がなかったからとか、周囲の理解がなかったからというだけではないと考えるのです。次の『巨人の星』を生む力もなければ、その必然を感じない時代でもあった、というのが正しい見方ではないかと思います。

また、"カルピス名作劇場"という一連のシリーズ物をご存知の方も多いと思いますが、あのシリーズの果たした役割もたいへん大きいといえます。ひとつのスポンサーが、作品を支える上で、いかに重要であるか、ということを示したからです。スポンサーの強固な意志、資金力の存在がなければあの名作路線の存在はあり得なかったという、文化のもうひとつの必然の現れです。

アニメのスポンサーは、かつての芸術家たちのパトロンとまったく同じ関係であり、現在はそれが企業としての関係に変わっているだけにすぎないといえます。つまり、アニメの現場スタッフが「スポンサーは創作をする上で悪しきもの」と感じる嫌悪感は、たいへんうかつな考え方である、と指摘することができるのです。

この関係が究極的に問いつめられて制作されるものが、スポンサーの商品と連動して企画される作品群です。それはファンシー商品を背負ったものであったり、メカやらロボットやらを背負った作品であったりします。

これらの作品を、識者は往々にして愚劣なものと断定する傾向があるようです。

またファンもしかりであるという傾向がみられますが、果たしてそうでしょうか？

ツギハギ映画『ガンダム』の意味

確かに、なかには愚劣、低俗な作品がないとは申しません。が、批判されるにしても、しなくても、これらの作品が存在した——もしくはし得る状況があればこそ、低俗だとも評論できるわけです。存在し得なければ批判もできないのです。

むしろ問題なのは、企画商品の人気が高かったり、原作の人気が高かったりするために番組が人気になったにもかかわらず、その人気を作り出して支えているのは自分たちの力だ、とか、自分たちにも創作する力がある、と誤解してしまう現場スタッフの精神状態にあると思われます。

なぜ問題なのかと申しますと、先の歴史の例にありますように、ひとつの表現ジャンルの新しい方法というものは、必ず新しい才能によって行われる、ということがあるからです。この新しい才能の、真にクリエイティブな面が発揮された作品が主流となったとき、現状の制作現場が許していた甘い状況というものに慣れたスタッフたちが、中年から初老になって仕事からスポイルされる、ということを意味するからです。

アニメの時代が変わってゆくのでは？　という予測に関しては、すでにそれは始まっているのだろうという考えを述べましたが、さらにこの2年間の傾向はより顕著であると申せます。『タブチくん』『ルパン三世』などの例に見られるとおり、ハイティーン狙いの作品が映画化されました。今回私ども

●『タブチくん』『ルパン三世』
いしいひさいちの原作を芝山努監督が映画化した『がんばれ!!　タブチくん!!』の公開は'79年11月。後にパート3まで作られるヒットとなった。『ルパン三世』は、'78年12月に吉川惣司監督の通称「マモー編」が、'79年12月に宮崎駿監督の『カリオストロの城』が公開されている。

の『ガンダム』も、基本ストーリーのあり方をハイティーン向けにしていたがために映画化になった、といえるのです。
しかしながら『ガンダム』の場合、純粋な意味で映画化された作品というわけにはまいりません。テレビ版のツギハギ映画であって、映画のためのオリジナルではないからです。この点についてはファンや識者からの批判も数々いただいておりますが、それはやむを得ぬことと理解していただきたい、と考えております。
なぜこう申し上げるのかという点について、われわれ制作者は次のように考えるからです。
ロボット物といわれ、場合によっては俗悪の代名詞のようにいわれていたシリーズが、いったいなにをやっていたのか？　ということを、少しでも多くの方に知ってもらいたかったからツギハギ映画にしたのである、と。
これには、ひとつには私どもの作品に対しての基本的な考え方もあるのです。つまり、当たった作品だから、次々に続編という形で新たなストーリーを考えて上映する、という風潮に対しての反骨でもある。こう理解していただければありがたく思います。
作品は、そうやすやすと次のストーリーをつぎ足せるほど楽なものではない。そう信じるのです。ですから、『ガンダム』の映画化にあたって、われわれはテレビ版の再生品でしかあり得ないことにこだわりました。それは、2年あまり以前のわれわれがやろうとしたことを、少しでも世の方々に知っていただきたかった、ということに尽きるのです。「なぜか？」という質問には重ねて答えることになりますが、現在のアニメの受け手は、10年前、15年前と違ってきたのではないか、というわれわれの考え方を説明したいと思ったからです。
現在のアニメの受け手すべてが幼児であったり、子どもたちと言われる層であったとするならば、『ガンダム』は惨敗するでしょう。そうでなければ、いつかは映画化――つまり、テレビ版をまとめて映

画版にする機会も与えられるだろう、という思い込みがあったのです。
「確信」ではありませんでした。
「信心」なのです。
現に、夕方5時半からの放映は、われわれの予定した受け手にとって極度に過酷な条件です。視聴率は上がらず、打ち切りにまで追い込まれるというサンタンたるものでした。
しかし、放映中からいただくファンレターの内容から、信じていました。
「受け手が違ってきた。間違いなくオピニオンリーダーたる若い方々がアニメを――しかも、ロボット物と言われている作品でも見てくれている」という実感でした。
とはいえ、このことが具体的な力となってガンダムを、たとえツギハギ映画でもよいから実現させなければならない、と思い込ませるに至ったわけではありません。
最終回の放映の視聴率が10パーセントをこえたからといっても、それは全国的規模のものではなかったからです。
ここで、大切な要素について触れなければなりません。アニメ雑誌と称される、アニメ情報専門誌の成立です。
こうした雑誌が商業ベースにのる以前のアニメ関係者は、自分たちの発言が活字媒体に掲載されるということなど、一生のうちにあり得まいと思っておりました。
この戸惑いは、暗黙のうちにアニメ関係者に動揺を与えました。その端的な表現は、日陰者特有の考え方です。つまり〝アニメ専門雑誌が商業ベースにのるわけがない〟であり、次に〝そんな雑誌に名前をのせるのは、売名行為者、功利主義に乗った連中のやること〟このふたつであったと言えます。
しかし当事者たちの思惑とは関係なく、この活字媒体は成立し、現在は4つの雑誌が覇を競うという現状です。このことは、いったい何を意味するのか?

●視聴率
「ガンダム」はテレビ放映時、視聴率が低かったため打ち切られた、と大雑把にいわれているが、事実は少し違う。ビデオリサーチによると、名古屋テレビの第1話の視聴率は13・8%。その後、秋まで10%を越えられない苦戦が続くが、9月29日放送の第26話以降は、コンスタントに10%を越えるようになる。最終回は16・5%だった。これと対照的なのが、東京のテレビ朝日の視聴率だ。10%を一度も越えず、最高は第29話の9.9%、最低は第7話の1.9%。
キー局の名古屋地区ではそこそこの視聴率を上げていたものの、大型商圏である首都圏では視聴率が取れず、オモチャの売上げも伸び悩んだため、打ち切りに至ったというのが、より正確な当時の状況であった。

この雑誌ターゲットは、ティーンエイジャーたちなのです。これが出版レベルのみならず、アニメにとってても無関係のことではないということを、いかに理解するか？　これが『ガンダム』を企画する上での大きな要素だったのです。

これらの雑誌関係者が、『ガンダム』のオピニオンリーダーとして存在してくれたことに感謝すると同時に、利用させていただいたのが『ガンダム』である、とはっきり申し上げましょう。この活字媒体が、オンエアされない地域にも『ガンダム』を紹介してくれ、さらにホームビデオという存在が、放映されていない地域のファンに番組を提供したのです。

この複合的なつながりをひとつのプロジェクトと理解したときに、このプロジェクトを支える受け手は明らかに幼児たちではない、と断定できると思うのです。

無論、われわれは信心だけで『ガンダム』を作りましたので、これらの媒体をプロジェクトとして動員できるとは考えませんでした。活字媒体を利用できた、というのも、それは結果論であって、各誌の編集スタッフが『ガンダム』をお認めくださらなければ「利用できた」という結果は生まれませんでした。しかし、客観的な話として考えますと、これはひとつのプロジェクト化した、といっても過言ではないのではないでしょうか。

そして、このプロジェクトを支え、受け入れる層がティーンエイジャーであったということを、送り手側が冷静に見つめる必要があると思うのです。

これは、ひとつには商売になるから、という発想も成り立ちます。もちろん、商売として成立しなければ、作品は取り上げられません。それを指して、『ガンダム』は功利主義的だという批判も、われわれは受けます。ことに昔からのファンは、現在のこの状況を苦々しく思っていらっしゃることは充分承知いたしております。

しかし、われわれはあえてこの非難を受けながらも、ツギハギ映画『ガンダム』の第2作、第3作を

●4つの雑誌
既に創刊していた「アニメージュ」「OUT」「ジ・アニメ」「アニメック」の4誌に加え、'81年3月に「アニメディア」が創刊され、月刊アニメ誌は6誌に増加する。その後、休刊・創刊などがあり2000年現在は「アニメージュ」「ニュータイプ」「AX」「アニメディア」「電撃アニメーションマガジン」の5誌。ただし現在では「ガンダムの子ら」とでも言うべき模型・フィギュア誌が多数発刊され、ゲーム雑誌や声優雑誌、果ては美少女キャラ専門誌まであるので、書店はもっとにぎやかである。

作りたい、と考えております。

なぜか？

世間は事実しか認めない、ということです。当たった作品、しかも、テレビ版のツギハギ映画を3本も作ってしまったロボット物がある、という事実を積み重ねない限り、『ガンダム』という作品の持つ意味が世間には認知されないのです。

こうした映画化の行為は、周辺商品を数多く生むでしょう。ファンの立場では好ましからぬ現象であることは事実ですし、また、作者の立場でも決して好ましからぬ現象といえます。しかし、私個人の立場で言えば、所詮ひとりのやとわれディレクターであり、商品化権は言うに及ばず、原作権さえも買いとられた立場ですから、これらの商品化について一言も発せられない、というのが現状です。そうであるから、と言い逃れをするのではなく、これで良い、と私は思うのです。

各種商品も、何十人、何百人のスタッフとその家族を支えるために、存在するのです。そのためには、一面の功利主義といわれるのも是認せざるを得ません。功利主義を非難するファンは、これら『ガンダム』関係の商品を拒否すればよいのです。

これこそが、世の生業です。

人気がなくなり、商売にならぬと判断されたものが生き残ることは、絶対にないのです。これはファンの方、ひとりひとりがご存知のことであると同時に、家族を養わねばならぬ大人たちも、充分に承知していることなのです。

ですから、私はこの現象を認めるのです。そしてまた、もっと重要なことがあるからこそ、私は現在の『ガンダム』が置かれている状況を認めます。

それは、アニメの受け手が変わりつつあるということ。それを、私どもの周辺部の人々に認識してもらうためにもやらなければならないことなのだ、ということです。

●原作権さえも買い取られた
　富野の自伝的エッセイ「ターンエーの癒し」には以下のようなやりとりがある。

「著作権、版権といっても僕の場合はテレビ発だから、権利の全てを買い取られています。20年も前だから、あのときのフリーの人間にすれば、税込み30万円という一時金はありがたかったんですよ」
「ガンダムがですか!?」
「当時はこんなに売れると想像もしなかったんだから、当たり前でしょ。当たったからという結果論で物事を考えちゃいけません。現在も利用されているというだけで、名誉じゃないですか」

現実を知ってもらい、ひょっとしたら、アニメも将来、著者たちの文化の一端たり得るものとして存在し得るのではないか、という認識を、スポンサー、代理店、局、出版、マスコミ各社に知ってもらう。

そのようにして、世に新たな認識、コンセンサスを起こしてゆかねばならぬのです。そのためには、『ガンダム』という作品が、ツギハギ映画であろうとも3本の映画とした、という事実を得る必要があるのです。

その事実しか世間は認めてくれません。単にアニメファンが「良い」というだけでは、社会の認識は得にくいのです。そのひとつのイベントとして『ガンダム』を成立させたい。これが私どもの本当の願いなのです。

なぜか？

アニメは、ひとりの作家で作られるものではありません。ひとつのプロダクションだけでもできないのです。

結局は、ファンが嫌うかもしれぬ一部の功利主義的な人をも含め、これらの人々なり、企業なりの存在がなければ、テレビアニメ1本制作することはできないのです。アニメのなかにもハイティーン向けのものがあってよい、それでも商売になる、という認識がテレビアニメをとりまく環境としてない限り、本当の意味でのティーンエイジャー向け作品が生まれ出る土壌は耕されないのです。

そして、現在ようやくそのとっかかりともいうべき時代に来たと考えます。これを本当の意味での潮流としてゆくためには、まだまだやらねばならぬことが山ほどある、ということであります。

日陰者意識でないスタッフの養成。

時々の時代に対処していける作家の誕生。

それらを有機的に組識し得るプロダクションへの脱皮。

関係企業との有機的な企画のあり方の検討。

そして、なににも増してそれらのアニメを支えるファンのシビアな眼。
そのシビアな要求にいかに対処していこうか、と制作者たちが考える時に、アニメは真に文化の一翼をになうものとなるのではないか、と思うのです。
今日、『ガンダム』という作品の良否を問われ、私自身、針のむしろの上にすわる思いであります。が、この作業もテレビアニメが示さねばならぬ行為なのではないか、というたったひとつの信心だけで、ただ行うだけです。
それは、真にピエロであろうと自嘲もいたします。しかし、ひとりぐらいこんな道化芝居をやる者もいてよいのではないかと信じ、破廉恥は承知でツギハギ映画を作る次第であります。
真の評価は皆様方、アニメを見てやろうとお考えくださっている方々の審判を待つだけです。
これが、この春公開された『機動戦士ガンダム』というツギハギ映画の意味であり、そしてそれゆえに成功させねばならない、と信じるわれわれスタッフの願い、ひいてはテレビアニメのスタッフすべての願いであるかもしれない、というぬぼれの所産でもあります。『ガンダム』は、このうぬぼれの強いわれわれの作ったものにすぎないのですが、現在でも、よりすぐれたアニメは公開されております。このことを最後につけ加え、本日の私の講演を終了させていただきたいと存じます。
ご清聴ありがとうございました。

1981年3月28日(土)朝日新聞東京本社内「朝日ホール」で行なわれた、"朝日芸能文化サロン　アニメ『機動戦士ガンダム』の世界"講演草稿原稿より

私とTV／本音と建前の相克

この二年ほど、テレビによって身についた習慣から抜けられずに困っていることがある。たまに見ようとする土、日曜日の夜九時のニュース。ところがNHKにチャンネルを合わせて、だいぶ以前からこの時期にニュースはやっていないことに思い至り、憮然とする。何のためにNHKか。民放と同じ編成にする必要はあるまい。週に一度ぐらいはニュースを大観する番組こそNHKにあるべきで、変に若気の至りのナマ半可なドラマなどは他局に任せればよい。と、これは聴視料を払っている立場でのNHKに対する苦言……。

しかし、公共放送の立場から、より一般受けする番組編成を考えようとする〝送り手〟の気持ちはよくわかる。私の場合も、一般父兄からきらわれ、俗悪の代名詞のようになっているロボット物のアニメーション制作を専従としているから、本音と建前がどういうものかを、よく理解しているつもりだ。

ところで、私の場合、立場上からも他の人たちの制作した番組もよく見る。そして思うことは、かつて映画がいくつかのジャンルに分化していったように、いまアニメの世界でも、さまざまな分化が始まっているということ。幼児マンガ、一般的なマンガ、名作もの、SFアニメ、CMなどの視覚伝達媒体としての実験映画的な部分、種々のジャンルが生まれ始めている。そのなかで、『まんが日本昔ばなし』（TBS）や、かつての『アルプスの少女ハイジ』などの出来ばえには頭が下がる。

活字世代、テレビ世代、といわれるように、いまマンガ世代を経てアニメ世代といわれる人たちがふえてきているように思う。となれば、よりよい作品を通して、この人たちに語りかける必要もあろう。私の場合、『機動戦士ガンダム』（朝日）を通してそれを試みたのだが、視聴者やCMなどの関係からも、ロボットものというオブラートに包まざるを得なかった。それにどれだけの付加価値をつけるかということなのだが、この辺にも本音と建前の相克がある。

初出：
朝日新聞
1981年2月20日夕刊
（朝日新聞社）

●まんが日本昔話
'75年1月にスタートし、数ヶ月の中断をはさんで'76年1月から再スタートした長寿番組。日本各地の民話を、バラエティゆたかなアニメーションで表現し、かなり実験色の強い絵づくりをしたエピソードも少なくなかった。市川悦子、常田富士男の2人がすべての登場人物を演じ分けるのも、「語り」を通じて伝えられた昔話にふさわしいスタイルだった。

われらが機動戦士ガンダムは行く

宇宙植民地が地球を攻撃！

「ヤングだって辛抱強いよ。アニメ映画に六百人が行列」三月十四日付の朝日新聞は、『機動戦士ガンダム』が封切られる新宿松竹の初日前夜の〝騒ぎ〟をそう報じていた。

映画『機動戦士ガンダム』の前人気は上々で、前売り券は、六十万枚が売り切れた。これは前売り七十万枚の記録を持つ『八甲田山』に次ぐ。アニメ映画でいえば、『宇宙戦艦ヤマト』の五十万枚を突破した。『機動戦士ガンダム』の原作、総監督に携わっている者として、これほど光栄なことはない。

ただ製作側の人間として言わせてもらえば、こうした事態はある程度、予想できていた。需要と供給のバランスを考え、送り手としてターゲットを絞っていたのである。

テレビアニメが放送されて、すでに十九年の歳月が流れている。目を開けた時からアニメがそこにあるという世代が、二十歳になろうとしているのである。日本のテレビアニメは『鉄腕アトム』によって始まったが、テレビアニメも十九年の間に、新しい表現ジャンルとして質的に次第に変化していった。かつて映画がただの動く写真から、芸術というジャンルに育っていったと同じように。

私が子どもだった頃は、マンガ映画といえば、ウォルト・ディズニーだった。やがて日本でもアニメが放送されるようになるが、それは画質も粗悪な、リミテッドアニメ（コマ数が少ないためにセリフと口の動きが合ってなかったり、動作がギクシャクしているアニメ）だった。対象は、三歳児から小学校中学年まで。

出発点がこうだったので送り手は、「アニメは子どものもの」という既成概念で眺め、ある時期からアニメ支持者の底辺がティーンエージャーまで拡がった、という事態に気がつかなかった。アニメが新し

初出：現代
1981年5月号
（講談社）

●二十歳になろうとしている'60年前後生まれをいわゆる「オタク第一世代」と総称するが、ちょうど当時この世代が20歳前後だった。'59年にテレビが一般家庭に普及、'63年から『鉄腕アトム』が放送開始、'66年に『ウルトラQ』『ウルトラマン』、'72年に『科学忍者隊ガッチャマン』『マジンガーZ』、'74年は『宇宙戦艦ヤマト』と、テレビアニメや特撮番組の進化とともに彼らは成長していったのである。

い表現ジャンルとして一人歩きしかけているのを、当の製作者たちが知らなかったのである。私はそのへんの状況を考え、『機動戦士ガンダム』では、アニメを理解するティーンエージャーを強く意識して、製作に当ったのである。

映画『機動戦士ガンダム』は、五十四年四月から翌年の一月まで、名古屋テレビをキー局に放映された〝ロボットもの〟のアニメを映画版に作り直したもの。ストーリーの骨子は、地球の人口が膨張して新しく開発されたスペース・コロニー（宇宙植民地）に移住した人たちが、自治権獲得のため地球に戦争を仕掛けてくるという近未来戦。戦争は、武器を装備した〝機動宇宙服（モビルスーツ）〟を操縦して行われる。「ガンダム」とは、高さ十八メートルのモビルスーツであるロボットの名称。主人公のアムロ少年（十五歳）が操縦する。

日本のアニメは、〝ロボットもの〟とともに育ってきたと言っても過言ではない。だから私としては、〝ロボットもの〟のアニメを製作するのにそれほど、抵抗はなかった。事実、私自身、これまで二十本以上の〝ロボットもの〟アニメに携わってきた。

白兵戦の発想がヒットの秘密

私がアニメと接触を持つようになったのは、日大芸術学部映画学科を卒業して、昭和三十八年に虫プロダクションに入社した時から。本物の人間を撮りたいと思ってはいたが、卒業する前年から、映画大手五社が新人採用を見合わせていたので、映画界への進路はあきらめていた。

就職するところもなくどうしようかと思っていたところ、虫プロがたまたま面接試験だけで採用するという話をきいたので、受けてみた。アニメをやりたかったわけでも、手塚治虫さんにあこがれていたのでもない。それが、今こうしてアニメの世界にすっかりのめりこんでいるのだから、不思議といえば不思議だ。

虫プロに入った時は、『鉄腕アトム』のテレビ放送二年目で、アトムブームが起こっていた。私はもっぱら演出を担当した。その後、フリーのアニメディレクターになったが、担当した番組は、〝受けないもの〟が多かった。『海のトリトン』という作品のときは、視聴率があがらず、二クール(二十六週)で引きあげたほどだ。その後は〝ロボットもの〟オンリーで今日まできたが、どれも視聴率は、散々だった。つまり私は〝当てる〟方法を知らなかった。

ところが『機動戦士ガンダム』は、〝当たった〟。当たったのは結果論だが、私なりにいろいろ〝計算〟したことがあった。『機動戦士ガンダム』の前のロボットものアニメが、二本とも順調だったので、スポンサーが、「少し好きな話でどうぞ」と言ってきた。放送時間は、五時半から六時までの三十分。〝ロボットもの〟という枠は、そのままだった。

〝ロボットもの〟に長年携わってきた私としては、〝やられメカ〟や〝やられ怪獣〟のデザインやノウハウはほとんど出つくされているのを知っている。だから続きものとして、二十本、五十本、将来的には、百本の製作を見越すと、ロボットが何をやるかというきちんとしたテーマがないと、とても持たないと思った。ロボットが解体されるのを毎週、毎週見ていられるのは、幼児だけ。それも面白がって見るのではなく、単に映像が次から次へ目まぐるしく変化するから見ているにすぎない。

ロボットの動きだけで毎週、毎週、画面にひきつけるのは限界がある。そこで別の方法を考えなければ、長期の放送には耐えられない。これが新しい番組を始めるに当たって、私が置かれていた状況だった。

この限界をつき崩すために、私は近未来戦という設定で、リアルな兵器を使用する、ストーリー中心の〝ロボットもの〟を頭の中で想定した。

〝ロボットもの〟の戦争を考える場合、今までの戦争映画の技術や手法が参考になる。私は大衆にアピールした戦争映画と失敗に終わった戦争映画を冷静に分析してみた。その中から出てきた結論は、

●もっぱら演出を担当した
「富野由悠季全仕事」によると「鉄腕アトム」では25本の演出を担当した。初演出作は第96話「ロボット・ヒューチャー」('64年11月28日)

つまらない戦争映画はすべて、近代戦だということ。アウトレンジになりすぎて、敵の顔も見えない。設定としてもともと映画が成立しないのである。

逆に面白かった映画は、全部白兵戦。コンバットなのである。

こうした観点から、私は『機動戦士ガンダム』では、飛行船が戦闘をくりひろげがちになる近未来戦争を、"機動宇宙服(モビルスーツ)"中心の接近戦主体の白兵戦に変えた。このリアリティには、SFマニアも敏感に反応した。しかし、接近戦、格闘戦を成立させる宇宙戦争は存在するか、と考えると、現在の科学で考えれば、これはない。電波兵器、つまりレーダーなどが発達すればするほど、接近戦やモビルスーツなどの人型兵器の存在はあり得ない。

個人的にはアニメファンが嫌い

そこで『機動戦士ガンダム』では"ミノフスキー粒子"という架空の特殊な物質を設定した。この"ミノフスキー粒子"をばらまくと、電波干渉が起って、レーダーなどの電波兵器が根本的に使用できなくなるということにしたのだ。レーダーが使えないとなると、敵を探る方法は望遠鏡しかない。宇宙は、地球上の海や陸の上とちがって、限りなく広いので、望遠鏡でのぞいても、何か物かげに隠れてしまったら、もう見えない。そこですぐそばまで行って探ることになる。そこに武装した宇宙船が現われたらもう戦いにならない。だから機動力のある、銃火器を構えて武装した人型の兵器に乗って近づいて行くことになる。宇宙の白兵戦はこうして生まれてくる。

この設定で一話、二話と放送が進むうちに、白兵戦の面白さにパッと飛びついてきたのは、SFマニアだった。従来にない設定だったから魅きつけられたのだろう。

しかし、『機動戦士ガンダム』は、いわゆるSFではない。宇宙を取扱うとすぐSFに結びつける安易な発想があるが、こうした考えには私は反対である。安易な発想といえば、アニメは子供のもの、

オモチャを関連して売らないと商売にならないという考え方がある。アニメはもう"大人"なのだから、オモチャで勝負しなくてもいいのだ。そのへんを製作者サイドでもまだ理解していないのがいる。
今度の映画でいえば、オープニングはオモチャ屋で流れてもおかしくないものにして、それ以外のBGMやエンディングは、こちらの好きに作らせてもらった。少し進歩したと思っている。
『機動戦士ガンダム』を"大人向け"に製作したものの、放送時間が五時半からという制約があって視聴率は上がらなかった。その理由は、客としてターゲットに置いた中・高校生が、クラブ活動で帰宅がどうしても遅れるので、物理的に番組が見られないということだった。
ところが、アニメ世代の若者は、私が考えていた以上にボルテージをあげて『機動戦士ガンダム』にせまってきた。ビデオ機器の最大活用がそれだ。二年前、ビデオ機器が十五万円台のとき、ファンが十五人集まり、一人一万円ずつ出し合いビデオを買う。ビデオを家に置いた者が責任者となって、クラブ活動をサボって、早く家に帰り『ガンダム』を録画する。そして、日曜日や月に一度集まるかしてビデオを見るのである。
ファンクラブの活動も活発だ。『機動戦士ガンダム』に登場するキャラクターの生きざまの評論を通して、自分たちの自己主張を出発点にしたのが多い。自然発生的に集まりだして、五人十人から始まって、大きなファンクラブになると、会員が千人以上もいる。今はパロディを含めて、コピーライティングに長けた若者が多いので、"ファンジン"(ファンが出すミニコミ誌)の発行も容易だ。
会員が百人集まると、不思議なことにオピニオンリーダーが必ず一人はいる。そういう人が核になって残ったので、テレビの放送が終っても、ファンジンの発行は、いっこうに減らなかった。アニメコミックバザールと呼ばれるファンジンの交換会も盛況で、下町の公民館を三日間借り切ったときは、一日の入場者が千五百人を超えたほどだった。
ファンジンの中には、お金をかけたオフセット印刷のガッチリした本もある。"機動宇宙服(モビルスーツ)"を六体搭

載可能で、『ガンダム』の中で中心的な働きをする揚陸艦の名をとった、「ホワイトベース」というグループは、関東地区に確実にファンが五百人いて、動員をかければ、すぐ千人は集まる。アニメパワーといっていいと思う。

映画『機動戦士ガンダム』は、テレビ放送のはじめの三分の一をまとめたもの。内容がどうというより、テレビ放送が終っても人気が尾をひいていたため、「興行的に採算が合うのでは」と松竹が乗り出したのだろう。それもこれも『機動戦士ガンダム』のファンが、自分の意思表示のすべを知っている中高校生だったからだ。これが意思表示法を知らない幼児や小学校低学年だったら、映画化の話はなかったはずだ。

『宇宙戦艦ヤマト』のときは、製作者の西崎義展プロデューサーが、ヤマトのテレビ放送が終ったときに、自分の手と目で確かめて、これは当ると、映画会社に働きかけた。『機動戦士ガンダム』の場合は、ファンのひきの強さで映画会社が放っておけなかったというのが実情だった。この稿の冒頭部分にかかげたアニメ世代の着実な成長を如実に示していると思う。

"アニメフィーバー"という言われ方がされるが、マスコミの操作、レッテル貼りとアニメ世代の成長とは、きちんと仕分けして考える必要があると思う。そうでないと若い人たちがかわいそうだ。

映画が封切られる前に、多くのマスコミが私のところに押しかけて、人気上々でいいですね、とだれもが言っていたが、私自身、醒めた部分がある。アニメの将来を考えずに、ただフィーバーしている、そういうマスコミやアニメファンなら、私は好きではない。ファンも、もう少しノーマルな平衡感覚を持てば、徹夜などしなくてもいいのにと思う。

しかし、それは何も彼らの責任ではないような気がする。子供の持っているエネルギーを具体的に発散させるべきものが、今の社会にはなく、大人たちが与えなさ過ぎるとも思う。だから子どもたちは、いびつな突っ走り方をするのだろう。今の子どもはわからない、と親がなげくのだろうが、私

●西崎義展プロデューサー
富野の『海のトリトン』のプロデューサーでもある。

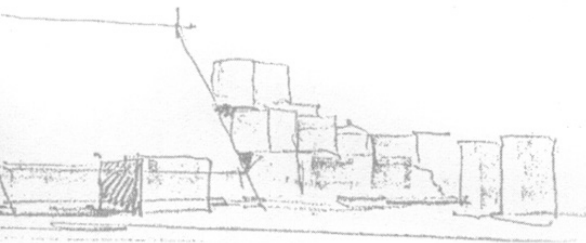
が見るに、今の子どもは、昔と同じで、少しも変わっていないと思う。変わったといわれるのは、いろいろなレッテルを貼っていないとわかりづらいと大人たちが思っているからではないか。
ただ、私も個人的には、アニメファンに偏見を持っている。基本的には嫌いだ。若いときには、テレビにかじりついたり、アニメにのめり込んだりしてほしくない。他にもっとやることがあるように思う。だけどそれでも見てくれる人には、ウソを言ってはならないと思う。大人としてオレはこうして生きてきたんだと、素直に出して行くべきだ。

マザコンのアムロに親近感

そうした観点から、生きざまのひとつの姿としてサイボーグとも、エスパーともちがう"ニュータイプ"という概念をガンダムの中で出した。人間の歴史は戦争の積み重ねのなかで作られてきたのだが、人間が、言葉を交さなくてもお互いの気持ちを理解できるようになれば、戦争をしないですむのではないかと考えたのである。
"ニュータイプ"は、言葉を使わずに、自分の感情も相手の感情も理解できる。相互に理解し合えるので、"ニュータイプ"は、人類全体の意識改革のために力を注ぐ。必死に働くさまは超能力者のように見えるが、本質は違う。
主人公アムロは、内向的で機械好きの少年で、マザーコンプレックスを持っている。この性格は、現代のハイティーンの心情そのままだ。彼らはおそらく、アムロを身近にいる一人の友人として見たであろう。そのアムロは、物語の中で、乳離れし、マザコンを切り捨て、大人の世界に入って行こうとする。その生きざまや悩み、不安は、『機動戦士ガンダム』のファン層と共通のものである。そこに、『機動戦士ガンダム』が、若者にこれだけ支持された要素があったと思う。
アニメ世代の最も未知の分野は戦争だと思う。ところが今までの戦争映画は、"戦争の痛み"をそ

のまま伝えようとしたフシがある。しかし、それではアニメ世代に通じないこともままあるようだ。アニメ世代に戦争を伝えるには、アニメを通して戦争をビジュアルに伝えるのが、一番だと思う。『機動戦士ガンダム』のような内容でも客が動員できることがわかったのだから、一歩進んで、正しい戦記ものを作ってアニメ世代に示すべきだと考える。

アニメ世代が育ち、アニメが分化した現在、だからといって、アニメなら何でもできると迂闊に考えてはならないと思う。極端な話、ブルーフィルムをアニメで作っても面白くもおかしくもない。生理感なり、実在感なりに違いがあるからだ。生理感なり、実在感なりを乗り越える技量やストーリーの構成力があれば別だ。ところが、アニメのスタッフがまだまだ〝幼児アニメ〟の概念から抜け切っていないところに問題がある。

アニメ世代がそろそろ〝成人〟を迎える。この人たちが、三十になり、四十になる頃、アニメに対する評価や注文は、年齢に相応して厳しくなるだろう。その時、アニメが彼らにどう応えるかが、アニメ自身の分岐点になると思う。〝幼児〟のままなのか、〝大人〟になれるのか——。

三人とも子のガンダム奮戦記

第1回
これがスタジオ？

驚いたねェ倉庫みたい

アニメ制作のプロダクションから、動画の仕事をもらうと、自宅に持って帰って動画を作画する仕事をやっているのが友子さんです。

原画というのは動きはじめの画、次に動きがとまるところの画、さらに、次の動きはじめとか次のポーズの画が描いてあるものです。

友子さんの仕事は、その原画の間に動きにそった画を何枚か描いて、原画の軽いタッチで描かれた画と自分で描いた画（動画）の全てをトレース・マシンに写るようなカチッとした線でクリーン・ナップ（清書）するまでの仕事です。

中割りをする、ともいいます。その友子さんが、『ガンダム』の映画をつくるから、スタジオで仕事をしないか、と誘われた時に、にぎやか好きの友子さんですから、「やります。やります！　スタジオへ行きます！」

ところが、小さなビルの二部屋がスタジオであると知った時に、友子さんはさすがにガッカリしました。私鉄のすぐわきにその部屋は電話さえ十分に使えず、二十畳ずつのその部屋は北向きなので、日は差さず、倉庫以外には使えないような部屋なのです。

「これが映画を作るスタジオなんですか？」

初出：
公明新聞
1981年11月17日～
12月29日連載
（公明新聞）

※全7回
第1回／11月17日
第2回／11月24日
第3回／12月1日
第4回／12月8日
第5回／12月15日
第6回／12月22日
第7回／12月29日

●トレース・マシン
アニメーターが描いた絵をセルに転写する機械。

「テレビ版の再編集物だからね。こんなものだよ」

それが総監督の言葉でしたが、監督だって面白かろうはずがありません。事実、二日ほど前に監督は本社ビルに怒鳴りこんだのだそうです。

「ガンダム班は左遷かよ！　倉庫に使っていた部屋で、映画を作れっていうのかよ！」

って……。

ところが、スタジオに入って友子さんには仕事がありません。当分の間は、監督がテレビ版の十三本分、正味二百七十分あるものをいかに百四十分の映画版にまとめるのかということに頭を使うということなのです。

「私なんか、いらないんじゃないですか！」

友子さんは、狭い部屋にベニヤ板で囲いをつくる安達プロデューサーに文句をいいます。

「順番に新作のカットがでるから、仕事あるよ」

ベニヤ板で天井囲いまでつくり、その中に編集機材を入れて、監督がフィルムの編集をやってゆくというのです。狭い部屋がますます狭く、倉庫以下になってゆきます。

そんな頃に、制作デスクに智子さんが入りました。彼女も以前は動画をやっていたらしいのですが、アニメーターになるのはやめたいのでこのスタジオに来た、ということです。

監督はベニヤ囲いの中で、フィルムをビュアーに写しては、必要な画と分類してゆきます。ビュアーというのは、フィルムを通すと、十二、三センチ角の画面に映像を写し出すことができるのです。

「ビュアーって絵が動くのねぇ」

智子さんが友子さんに感嘆の声をあげます。

「動画しかやってなかったから、アニメができるまでのプロセスって、私、知らなかったのよ」

●テレビ版の十三本分
記事掲載時期は「めぐりあい宇宙」の制作時期だが、登場するスタッフの肩書きなどをみると、あくまで事実をベースに脚色したフィクションとみるべきだろう。富野は原稿執筆の際にこうした手法をよく用いる。例えば富野の著書「イデオン・ライナーノート」「ターンエーの癒し」はともに「団体名、人物名は実在だが、そこに脚色、演出を加えたもの」なので、本稿もその系譜に属すると考えたほうがよい。

第2回

外注まわり

各地に点在する仕事場

監督は毎日フィルムとにらめっこをして編集をしています。フィルムを手回しする機械を使って、ビュアーに写る画を見ながら、必要な画とか、新たに作画する画を決めて、その新しく書き足す部分については監督がコンテをかくのです。

どのような画で、どのような演技で、セリフはこうで秒数がいくつと指定した原稿をコンテといいます。

監督はそのコンテをもとにアニメーターの安彦さんと打合せをします。智子さんはそのコンテのコピーや、打合せに立ち合ってどういう内容が話されているのかを聞くわけです。

が、『ガンダム』の場合、作画が上ってからの演出処理を行うためにフロアー・ディレクターが必要となりました。それが関田さんです。つまり、船頭が三人居るわけです。「アムロにこう芝居させたい」ということで三人がもめるのです。で、最後は、実際に画を書く安彦さんの意見が通るのがアニメーターの得なところです。

智子さんは、制作進行の植田クンと外注まわりをさせられました。

安彦さんも所沢の自宅作業ですし、他に手伝ってくれるアニメーターも、大体が自宅作業か、アニメーター仲間で仕事場を借りて××プロという会社を作っています。

セルの色ぬりをしてくれる仕上げの会社も下請けの外注プロダクションです。背景を描いてくれるプロダクションの遠い所は国分寺です。

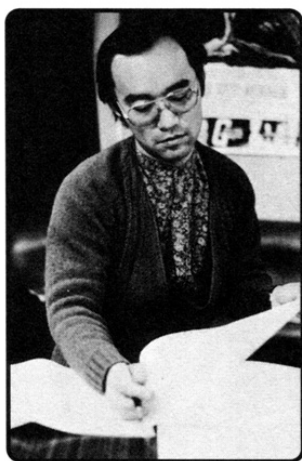
●関田さん
関田修。テレビ版では演出処理を担当。劇場第二作、第三作ではフロアディレクターの肩書きで、撮出しなど演出処理を担当した。『超生命体トランスフォーマー ビーストウォーズネオ』監督など。

●制作進行の植田クン
植田益朗。第一作の時が制作進行、『哀戦士』でプロデューサー補、『めぐりあい宇宙』でプロデューサーとなる。現在、サンライズ常務。

撮影をしてくれる会社も、『ガンダム』のスタジオから十五分かかります。
その撮影したフィルムを現像する会社は調布にあり、そのフィルムを最終的に編集してくれる会社は祐天寺にあります。さらに、録音をする会社は渋谷というふうに点々と仕事場があって、アニメを作るための仕事の第一番は、車を運転すること、ということになるのです。
製作事務が中心の仕事になる智子さんは、これらの外注プロダクション全部に挨拶まわりをするのです。そして、何日目かには植田クンと川越までも行きます。
「動画が足らないから、頼みにゆくのだ」
植田クンはそういって、夕方の川越街道の裏道を走り抜けして、朋子さんを口説くのです。
「来週からは原画が上がってくるからサ、スタジオに来てくれよ。外注ばかりで、動画の直し一つするにも友子さん一人じゃ無理なのよ」
そんな植田クンの言い方をききながら、智子さんはアニメの仕事とはこういうものか、と納得するのでした。

第三回

協同作業

アニメ制作のプロセス

朋子さんはアニメーターでありながら、アニメーターの作ったプロダクション（大体、七、八人のアニメーターだけがグループとなって作る。もちろん大きいプロダクションになれば二十人もアニメーター

がいる所もあります）で仕事をおぼえたので、本当の意味でのアニメ制作の全てのプロセス（過程）を実際に見たわけではありません。
ですから、知らないのです。
特に動画家の仕事というのは、カット袋に入った原画を受け取って、動画を描いて、再びその原画の入っていたカット袋に動画を入れて、発注したプロダクションの制作進行さんに渡すのです。ですから、自分の動画がテレビに映るまでの正確な作業というのは知らないでいたのです。
それでも、五年もやっていれば自分の動画が発注先のプロダクションで働いているアニメーターに直されたりしてから、テレビに映ることがあったりするのは分かっていました。
が、今後は、自分がガンダム班のメーンの動画家として友子さんと働くことになったのです。
そして、外注先から仕上げられてきた動画の一つ一つが、アニメーターによってこれほど違うものか、ということを思い知らされました。
「すみません。アムロの頬の線の描き方はもう少しふっくらとさせて下さい。こういう風に……」
と、動画を届けにくるアニメーターには説明できるのです。けれど、『ガンダム』は描けないといって別の仕事に逃げるアニメーターのなんと多いことかも知るのです。そして、完成途中で放り出された動画は朋子さんが完徹をしてでも完成させなければならないのです。
そして、動画の仕事をしながら、狭いスタジオの朋子さんの背中のすぐ近くで仕上げ、プロダクションの満江クンが彩色の打ち合わせをするのです。
その会話を聞いて朋子さんは、初めて、カット袋ごとに動画に色指定をするのだということを知りました。
「色を塗ってくれる人は、主婦のアルバイトが多いから、全部の塗り分け部分を書いておかないとやってくれないんだよ。頼むんだからね」

そう教えてくれながらも満江クンは次々と色指定をしてゆきます。アムロの瞳の色はなに、肌の影はなに、手袋の色は……と、すべてを記憶しているようです。次々とやってゆくのです。

そして、時には画面全体の色をアブノーマルに仕上げる場合などは、関田ディレクターと打ち合わせをし、美術監督の中村さんやら総監督とも相談するのです。

勝手に決める、ということがないのです。

第四回 進行さん

すみませんを言うのも仕事

動画用紙に描かれた線をゼロックスというコピー・マシンを使ってセルの上に写す仕事は、昔は手描きでやっていました。それをハンド・トレスといいます。

ですから、友子さんと朋子さんの動画チェックの仕事は、単に動きの良し悪しをチェックするだけではなくて、線の一本一本がきちんと描かれているかのチェックもするのです。

たとえば、影色の塗り分けをするための部分には、影色と同じ色のトレス線を必要とします。

これは色エンピツで描いておいて、ゼロックスをかけた後で、ハンド・トレスで色トレスを入れるのです。動画家はそれらの細かいことまで気をつけなければなりませんから、スケジュールが詰まってくると二人だけで、外注上がりの全てをチェックするわけにゆかなくなります。

ついに、植田クンは新たにニャンニャンを動画チェックの助っ人に連れてきました。

「すまないね。これから一か月が山場なんだ」
臨戦体制です。そうなると連絡事務だけの智子さんも、関田ディレクイターについての撮出しの手伝いをします。
正式には撮影出しといって、仕上がったセルと背景を重ねてみて、レイアウトが良いかどうか確かめ、全てのものが撮影できる状態になっていれば、撮影さんにまわすのです。
が、ここでいろいろな問題がでて、やはり大変な仕事なのです。しかも、遅れ出したスケジュールのしわよせの全てがきますから、不都合な部分の手直しなども素早くやらなければならなくなるのです。
「ここ塗り間違い！　直す」
「はい！」と、智子さんがちょこっと直せればいいのですが、特殊効果のブラシがなかったり、発注した背景がなかったり、いろいろ事件が起こります。そのたびに進行さんが、
「すいません。今日中になんとか！」
「あの、すみませんが、なんとか……」
と、各担当スタッフの間を駆けまわるのです。もちろん、車で！
時には、テレビ版で使ってたまたま残っていた背景が使えたりすると、総監督にないしょで使ったりと方策を講じるのです。
それでも、撮影するカットがそろわなかったり、一日中待たせた撮影さんに夜中までも待ってもらったりすることがあります。
「明日にしようよ。明日に！」
「でも、明日は別の上りがありますんで、明け方までには今日の分は撮影しといて下さい」
と進行さんはここでも、すみません、といいます。

智子さんも夜中の二時、三時に撮影さんに行って、進行さんと二人で挨拶に行きます。
「今日の分は、本当にこれで終わりです。すみませんがよろしくお願いします」
こう言うことも仕事のうちなのです。

第五回

BANKシステム

却って忙しくなるみたい

バンク。銀行のことです。総監督の話では十九年ほど前の虫プロ時代から使われていたというシステムです。
「システムというほどのことじゃあない。一度作画したカットは何度でも使う。省力化とスケジュールを助けるためにね。使えそうなカットはとっておくことさ」
『ガンダム』のテレビ版の時は、この使いまわしが極端に多かったために、映画版では、それら使いまわしの画をなるべく新作にする方針だったのです。けれど、同じような芝居を新作する必要はないという総監督の方針で、またもバンク・システムの多用です。
これがスタッフ全員を悩ますことになります。ガンダムの飛行という決まりきったカットならば、バンクにしておこうと誰でも思いつくのですが、それ以外のキャラクターの芝居となると再び使われるのかどうか分かりませんから、きちんと整理してありません。しかも、総監督のあやふやな記憶で、××カットは○○カットを使う、と指定されていますと、まず、半日がかりで○○カットを探し出

します。智子さんとか制作進行さんがほこりまみれで探すのです。
そして、「違った。それじゃない。それじゃあない」
そうなると記憶にあった画はどこにあるのかと、あらためて前の作品を調べる、ということになります。
「〇〇カットの芝居に、さらに、こういう芝居を描き足して下さい」
そう指令が、総監督なり関田ディレクターなりから出ることもあります。けれど安彦さんが、
「〇〇カットの画、半年前ので気に入らないから全部を描き直します」
そういう時も、カットを探した人の努力が全くパァ！　になるわけです。
もちろん、安彦さんにはいかないで、直接、友子さんやら朋子さん、ニャンニャンが書き足しの作業をしたりする時もありますが、前後のつながりを調べないと描けない場合があったりして、そういう時も総出でバンク探しなのです。「バンクがない方が仕事が早いのよね」
と、智子さん。
「一枚増えれば、予算はオーバーするんだ。一枚でも動画は少なくしてくれ」
これは、制作の植田クン。
「でもさ、結局は、全部描き直すんだから、バンクはいりません」
と友子さん。
「描き直す必要がないように描いとけばいいんだよ」
「でも、私、未熟者だから、半年前に描いたの自身ない。キャラ違っている」
と、朋子さん。
「僕もそうらしいから、昔の絵をみると描き直しをしたくなるんだよな」
と安彦さん。

「スケジュール、どうしてくれるんです」
と、植田クンが叫びます。

第6回 ネガ・フィルム

1ミリの傷が50倍、60倍に

制作進行がチェック表の記入をきちんとやらないのは、進行の仕事をしていないに等しいといわれます。

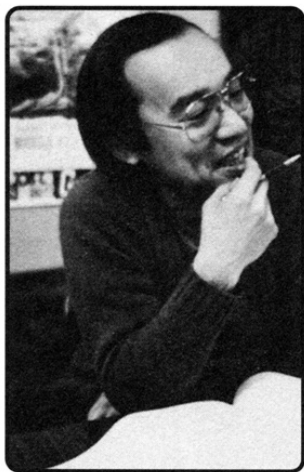
チェック表には、すべてのカットのナンバーが書かれてあり、原画、動画、仕上げ、背景、撮影の各パートの作業が始まり、終わるたびに印をつけてゆくものなのです。

赤エンピツでベッと印をつけるかすればいいだけのことなのですが、忙しくなると忘れたり、チェックミスしたりします。

そうするとバンク探しが大変になるわけです。またリテークしたい時とか、手直しをしたい時に、チェック表を見れば、撮影か済んでいて手直しができないとかがすぐ分かります。

「じゃあ、ラッシュを見てから、リテークするかどうか決めましょう」

と、関田クンがあきらめたりもするわけです。こういう細かい決断をしてゆくのも仕事なのですが、チェックもれなどがありますと、決断の材料がなくなります。

「○○のカット、どうしたの!」

智子さんは関田クンからせめられ、智子さんは進行さんをせめて、「忙しくたって、チェック表をつけるのが進行の仕事でしょ!」

「人に一度や二度の過ちはあるわい!」

「手前!探してこい!」

とうとう植田クンまでが大声をあげます。「今日は○○のカットは出そうもありません」と智子さんの報告に、朋子さんが泣くのです。

「この動画を直したいんだけど、○○がないと分からない……」

こういったことが、作業を遅らせ、最後にフィルムをつないだ時に、大変なリテークがでたりするのです。

そんなこんなの頃から、智子さんはまた新たなスタッフと総監督が打ち合せをするのに立ち合うわけです。

編集さんと録音監督さんです。

編集さんは、撮影の上ったフィルムをつなぎ、さらに動きのつなぎの良し悪しを調べながら、一つ一つのカットをきちんと見やすくする仕事です。

けれどもそれだけではなく、一度つなぎ上ったフィルム(ポジ・フィルム=俗にラッシュといいます)に合わせて、ネガ・フィルムの編集をやるのです。

これは、編集さんの特別の編集室で、白い手袋をつけて、五、六十段もある小さな引き出しに整理されたネガ・フィルムをつなげてゆく作業なのです。が、この時、傷つきやすいネガ・フィルムに絶対に傷をつけてはならないのです。

フィルムについた一ミリの傷が大画面に五十倍、六十倍で拡大されたら、一体どうなると思います?

●フィルム
テレビの『ガンダム』は16ミリフィルムで撮影されていた。劇場版は、35ミリフィルムで上映されるため、テレビ版のフィルムをオプチカル・プリンターで拡大する「ブローアップ」という手法で35ミリ化がなされた。劇場用の新作部分も画面のトーンを揃えるため、あえて画質の悪い16ミリで撮影した後にブローアップしてテレビ版と編集する、という段取りがとられた。

第7回
試写会でーす

いつまでも終わらない!?

試写会でーす。

ラッシュが出来上がると、とも子さん三人とニャンニャンたちの仕事は自動的になくなって、全て終わりになるわけです。

けれど、仕事というのは、たいていスケジュールいっぱい遅れるのが通例です。

アフレコ（声の吹き込み）、ダビング（効果音、音楽、声を同時に録音する）の作業がすすんでいる間にも、作画のリテークはあるのです。

「あのセリフは入りません、あと十二コマ分（半秒分）長いと助かるんですけど」

アムロ役の古谷君がいいます。

「分かった。画の方を直す」

総監督の鶴の一声で、進行さんと智子さんたちがスタジオでそのための段取りを組むわけです。

「あの芝居、直せるか？　表情が悪い」

実際にセリフを入れてみて気がつく場合もあるのです。

ダビング中にもあります。

「このシーンの終わり方では雰囲気が出ないから、新しい画を入れる！」

背景を中村監督に直接書き直してもらう手はずをつけます。仕上げが呼び出されます。友子さんと朋子さん、ニャンニャンが合作で動画をあげます。

「まだ撮影やるのかよォ!」
「ネガの差し替えですか?　参ったな。現像所でやるしかないんですか?」
たった一つのことで、何人も何十人もの人々が動くわけです。けれど、それらの人々が一堂に同じ場所で働くわけではないので、どのくらい大変なことなのか、ちょっと分かりにくいのです。
ですから、完成試写に関係スタッフを集合させましょう、ということになると、百五十人や二百人のスタッフはすぐに集まるのです。「こんな大勢でガンダムをつくっていたの!」
友子さんと朋子さんはヒューと声をあげます。
「現像所の試写室は狭いから、二度に分けて試写をするんだよ」
安達プロデューサーが当たり前のようにいいます。
「へーっ!」
試写が始まります。と、智子さんは試写室の一番うしろに陣取っている数人の気色の違う人たちに気づきます。現像所の技術者たちなのです。その人たちは、色の出具合やらをチェックしているのです。
「タイトルの色が注文と違います。直せますか?」
「宇宙の背景が黒くぬけきっていないのを補正して下さい」
「音の低音があれでいいのでしょうか?」
試写の後でそういった検討会がもたれて、ようやくプリントの焼き増しに入るわけなのです。
「いつまでも終わらないみたい」
それが三人とも子さんたちの実感でした。

（おわり）

真・新世紀へ向けてのニュータイプ宣言
……編集後記にかえて……

なぜ2000年に20年も前のオリジナル版『機動戦士ガンダム』の富野総監督発言集を出版するのか?

頭から順次読み進んで来られたあなた(読者)には、多くの説明は不要であろう。「なぜガンダムは、あのような語り口の作品となって衝撃的だったか」をより深く心情面から再理解できたはずだ。何よりもあなた自身が歳をとるにつれて、「ものをつくっていく」ときにブチ当たっているであろう、いくつもの問題点や課題に対する普遍的な解法のヒントもつかめたのではないか。

もちろんあなたは、富野監督ではないし、つくっているものも『ガンダム』ではない。だが、『ガンダム』という作品、ニュータイプという言葉にひかれてこの本を手に取ったあなたである。『ガンダム』という「ものづくりの現場」の実例を総覧的にかいま見て得たものは、必ずや血肉となってさまざまな局面で役にたつ。大丈夫、あなたのカンは、すぐに確信となる。それをいちばんよく知っているのも、あなただ。

さて、「解説」から立ち読みする読者のために、なぜ編者(氷川・以下私)がこのような本を、編纂することとなったか、経緯と動機を説明することで「まとめ」としてみたい。

企画の発端は、昨年『∀ガンダム』放映開始直後に本書と同じキネマ旬報社から発行されたムック「富野由悠季全仕事」にさかのぼる。私は同ムックには編集部直接依頼にて、いちライターとして参加した。出版後、編集部から「富野監督から資料をいくつか借用しているが、活かしきれなかった。なにかアイデアはないか」という相談を受け、まず現物を見てみることにした。

資料は、『ガンダム』に限らず初期作品『鉄腕アトム』から綿々と蓄積されたもので、アニメ文化史的に見ても驚きのもの多数だった。同ムックの「別冊資料集」とする案もあった。だが、資料中でも『ガンダム』のものがとりわけ目を引いたのである。それは未発表を多く含む富野監督の初期構想の原稿であった。

実物は第一章に掲載されているものを見て欲しい。記録全集などムックに一部掲載されている企画書、設定書の生原稿はもちろん、ネーミングの文字組み合わせリストや、いろんな科学雑誌や軍事資料の調査結果や、「なぜ宇宙人が敵ではいけないか」という考察まで、『ガンダム』を企画として羽ばたかせるための仕込みが、文字どおり「生の形」で提示されていたのだ。

そこで考えた。このような資料を未加工で出しても、また読者の棚に死蔵されるデータが増えるだけだ。貴重さは理解してもらえないし、価値も認められることはなく、要するに「使ってもらえない」だろう。残念ながらいまはそういう時代なのだ。いかに「読み物」としての「価値」を見つけるか、が再考の重要課題となった。

ここでもうひとつの思いが浮上してきた。私もまた、20年前には音楽と雑誌編集なる間接的な形ではあるが、『ガンダム』の現場の近くにいて『ガンダム』の仕事をしていた。その際、何度も見た富野監督の文字原稿……あれがいま簡単に読めないのはなぜか、という疑問がわいてきたのだ。富野監督の解説文章には独特の味があり、バラバラの商品を貫く文脈が見えていたはずだ。特に最重要文献の「演出ノォト」(P95所蔵)。あれさえあれば、いろんなこと(たとえばニュータイプに関する受け手の設定的な深読み)に決着がつけられる。文献をベースに論も立てやすくなる。

市場に出た富野監督の文書と地続きとなる流れを立てることで、貴重な文字設定資料も「原点中の原点」という位置づけを得られて、より輝くことになるだろう。それが編者としての直感であり、原点であった。

この段階で編集部の収集作業によって、いったん当時の雑誌やレコードの記事資料が大小に関わらず全部集められた。紙の山を前にして、まとめ方について打ち合わせが行われた。その席上で、直球勝負の「ガンダムが発想されてから映画三本が完成して終わるまで」の時系列を構成の骨子とすることを決定した。概略の原稿の流れは取捨選択も含めて、その場で氷川が紙にまとめた。原稿の何本かには予想以上の普遍性があり、いまだからこそ「より広い社会に向けてのメッセージ」と読んで取れるものがあったため、そのパートも新設した。

詳細作業と、ドキュメンタリーとしてより深化させていく作業は、もうひとりの編者の藤津が行った。彼なりの考えについては、「まえがき」パートを読んで欲しい。

『ガンダム』がその創作の動機のひとつとしたアニメ業界の閉塞性は、『ガンダム』の出現で一部は突破できたものの、すべてが払拭されたわけではない。富野・安彦対談の項（P144）でも述べたように、20年の間に何度もくり返されている。単に閉塞しているだけならまだしも、明確な意志を持たずに「まず形から入る」という傾向は世紀末に際して、さらに悪い方向へと転がっているようにすら見える。

これを「アニメ業界のこと」と無関心ではいられない。なぜならば、私はアニメをいつまでも好きで観ていたいから。自分も「ものづくり」の現場に携わって、多くの軋轢と引き替えにして得られた感情は、『ガンダム』や富野監督を代表とするアニメから学んだからこそ、「喜び」であるとはっきり認識できるのだから。

くり返される閉塞感というのはアニメの現場にだけあるものではない。「ものづくり」の現場に普遍的に内在するものだということも、わかってきた。当然、対処の方も普遍なわけだ。

2000年における『機動戦士ガンダム』の価値は、実はそこにこそ存在していると私は考える。

20年が経過して『ガンダム』の原点が見えにくくなり、その一方でかつての受け手が放映当時の富野

監督と同じく30代から40代となって送り手側に回り、各々の「現場」で一世一代の仕事をやろうとしているいまだからこそ、この本は必要とされる……原点確認の「励ましのメッセージ」として。その点こそが、まさしく世紀の変化点たる「2000年的意味」を持つものだと確信している。

この本は「ガンダム教」の「教典」などではない。ここで明らかになったニュータイプの実像が、そんな神々しく天下ってくる非現実的なものではなかったように、送り手と受け手の現場同士を貫く、もっと泥臭くて青臭くて、恥ずかしくも誠実な「共感」の書なのである。

これがわかる、あなたこそがニュータイプなのだ。

電子版 特典1

ツギハギ映画 考3

一本の映画について言えば、画は等品質でなければならず、仕上りの強弱は一切認められないというのが演出の立場である。

五人のアニメーターが原画を描いた場合にもその質が均一であることが建て前として要求される。そして、今回のガンダムのように一年以上の時間が経た後での制作であっても、一年前と同じ画で提供しなければならないのが、アニメーターの職能である。しかし、こんなことはあり得るわけがない。

いやしくも、物を創り描こうとする絵描きが、日々同じであって、十年一日がごとき画を描き、変らぬとしたら絵描きは廃業すべきである。アーチストとはいえない。

そして、ガンダムは見事にそれを実証して終わった。ツギハギ映画の由故である。なまじ、一年余り経た後に新たな描きおこしを挿入したばかりに、ダイジェスト版以下の仕上りになったといえる。

これは謙遜でいうのではない。演出者の立場ではこう言わざるを得ないのである。

本来、いかなる型式の作品であれ、それが作品として提出された時に、第一に満たさなければならない条件がある。

様式美。概念づけは一口で言えないが、フォルムとも言う。表現のスタイルといってもいい。映画の場合、この様式を支えるものは一ショット、一ショットの映画像、そのディテールであって、最も末梢のことで、末梢な事であるが故にそのトーンが狂うことは許されないのだ。

その映像の累積によって映画が成立するのである。その表現の最前線のものは、極端に言えば、

初出：MOBILE SUIT GUNDAM Ⅲ
（キングレコード）ライナーより
発売日：1981年5月5日（LP）
品番：KICA-2008～2009（CD）

活字のタイプにも相当する。角ゴシック体やら丸ゴシックやら明朝体やらの活字が入りまじった文章をお読みになった方がいるだろうか？　確かにこの比喩は作品のフォルムの例えとしては適切ではないのだが、映像の質が違うということは、演出者にすればこの活字の違いに相当する。その上にやっかいなことは、映像の一ショットは単なる活字である以上に、作品そのもののディテールを支える表現そのものであることなのだ。

それ故、末梢であるというより、表現の最前線という方が正しいのが映像である。

これは音にも言える。作者の異る音楽を手に入れて、それらを同均質のレベルに創り、さらに映画として使ってゆく。

これは単に音楽をならべれば良いという性質のものとはやや異なるのである。単なる雰囲気の醸成というほどになま易しいものではないのだ。

映像の意味性を陰か陽かに分けるほどに表現としての主張を持つのが音楽たちである。

これは、一度でも映像と音楽を合わせる作業をやってみればお判りになるはずである。

まして、一度創ってみたが故に教範があり、そのイメージを揺がすことなく、別の構成の作品でやってみるというのは負担である。

これもガンダムがツギハギ映画たる由故である。

これらの条件が目に見えた瞬間にこの仕事を放棄したい衝動に駆られたのは、僕が演出者だからである。

にも拘らずガンダムのシリーズ版の三分の一にあたる部分を二時間二十分にまとめ上げて良かったと実感する。

先に映像の均一性を言いはしたが、作品のフォルムの根本は何をどう描き語ったか、なのである。

これが様式、フォルムについての言わく言い難いところなのである。

その筋目だけは一作者として通したという自負がある。無論、評価ではなく自負である。評価は

諸君らがしてくれれば良いのであって、制作者の関与するところではない。
とはいえ、今回のガンダムが所詮は二時間の予告編でしかないのも承知の上で自負させて貰うのである。
なぜ、筋目を通したと考えるのか？
これは、映画上映に先立つ2月22日の〝アニメ新世紀大会〟というデッチ上げイベントとも関係するのである。
ガンダムがなぜ映画になり、なぜ新世紀宣言なのか？これらの表面的な行為は明らかにデッチ上げの客寄せと写ったろう。しかし、本当にそうだろうか？
考えて欲しい。いわゆるファンならば大体に於いてガンダムを知っているのだ。ストーリーの細部まで我我制作者以上に知っているファンはいくらでもいる。
少なくともファンは映画を観る必要などないのである。又、2月22日の件だって、一度しか出なかった新聞広告をよく読んでみれば、イベントの実体がないことを知ることができる、ポスターを配布する。これは客寄せ、ファン寄せ以外のなにものでもない。
新世紀宣言という宣伝臭い言葉にファンならうさん臭いものを感じたろう。しかし、ファンが集った。
馬鹿なファンだから集ったのか？　ファンはひたすら純心だから騙したのか？　そういう一面も確かにあったろう。否定はしない。
しかし、それだけであれだけのティーンエイジャー（チビッ子ではない）が集まるだろうか？　集まる気持ちになるだろうか？
アニメ・ファンであるならば知っているはずである。ガンダムにはすでに新しい情報などはかけらもないことを。にも拘らず次々と出される刊行物にファンは戸惑っていよう。
我々もそうだ。しかし、これでいいのだと僕は思っている。それは、ファンのためにいいのだ、

ということでは決してない。
ガンダムが置かれている現在という時間に対して、現在という時代に対して、これで良いのだ、と信じているのだ。
だから、僕は新世紀大会を是認し、各種刊行物も認める。
ファンはその中から確かに自分に必要だと思われるものだけを手にすればよい。注意深く……。
そして、なぜ、この現在にとってこれで良いのかという理由は、本当は僕がここで記す必要はないのだ。
2月22日に参集してくれた一万人以上のファンはその意味を知るからこそ参集したのだから……。
しかし、あえて記す。ファン以外の人に少しでも、ガンダムの名の下に参集した若者たち（もう一度いう、チビッ子ではない）が何を訴えたかったかを伝えるために……。
ガンダムは決めごとのドラマではない。ガンダムとは、かつて空白に近かったミドル・ティーンたちへの問いかけのドラマである。
少くとも、視聴者一人一人が思考してゆくためのスプリング・ボードになる作品である。
僕はそのつもりで創った。
それが上手にできているかいないかは、僕の言うところではない。が、少なくとも、こういった意志を持って創られたテレビ・アニメがあったろうか？　しかも俗悪の代名詞となっているロボット物のパッケージを利用して……！　このことは一体何を意味するのだろうか？
ガンダムの正当性を語ろうというのではない。
テレビ・アニメが始まって19年。アニメのジャンルが単に漫画映画と規定されて終る時代は過ぎたのではないのだろうか？　ということの問いかけなのである。
作品の問いかけであると同時に、存在そのものの問いかけなのである。
これは、一ガンダムというフィルムが語るだけでは世間には伝わらないのである。

現在の疑似イベント時代、一本の映画の前売りが良かった悪かったぐらいでは、世間はその存在を認めようとしない。
アニメは漫画。漫画は幼児のもの、漫画は低俗。それですませている大人たちに、アニメを見、受ける人たちが違ったのだという事実を示すためにはフィルムだけでは不足だったのだ。
それが、新世紀大会。ファンが集り、デモンストレーションをする。それだけがあの大会の真の主旨であったのである。
だから、ファンは主催者（僕も含む）のダシに使われたのである。この部分についてはいくら怒ってくれても構わない。ひたすら謝るしかない。
しかし、あの集会の結果を間違いなく我々は（ファンも含めて、だ）手に入れたのだ。
まさか、と思われよう。
が、これも事実である。大手の新聞は地方版でしか扱ってはくれなかったが、チビッ子という表現が消えつつある。一万人余が集ったという事実に対して、その事実を指摘こそすれ、チビッ子のアニメ狂という表現が消えつつある。皆無とはいわぬ。
これは、一体どういうことだろう？
アニメ関係雑誌がアニメの市民権が確立された、などと言って久しいが、それは所詮、内輪の〝よいしょ〟である。そんなものに浮かれてはならないのは、諸君らが一番知っていよう。
アニメ雑誌を買えば無駄使いと言われ、アニメを観ればそんな下らないものを、と、言われて何年になろう？　現在という時であってもそんな体験を持つ方は何千人と居るはずだ。
その時に、いえ、アニメもこうなっているのよ。大人の方が本当に理解できて？　と言ってみたいと思ったことはないだろうか？
僕はこの年になるまで、一度、そう言ってみたかった。僕以外の大人たちに……。
だから、ガンダムを創り、現実に参集したファンはチビッ子ではないのですよ、と他の大人たち

に知らせたかったのだ。
そして、幾つかのマスコミ媒体がうかつにチビと書いたらまずいぞ、と思ってくれたらしいのだ。だとしたら、イベントとして主催者側の虚無性は認める！　が、イベントそのものとしては、半歩の前進があったと信じたいのだ。
この疑義もあって然るべきである。
しかしながら、当事者として言わせて貰うならば、このかすかにでも芽生えつつある大人たちの認識を拡大するため、ツギハギ映画のガンダムが役に立つのならば、やるしかない、と思う。
そして、真のアニメの市民権を得たいと思うのだ。
アムロの科白にあったが、それこそ、今の僕の心境である。
〝できるとはいえない……けど、やるしかないんだ……〟

シン・ザ・シティの片隅みで……。
1981・3・5

電子版特典2

未曾有の時代

未曽有という言葉は深刻な意味をもつ。
そう簡単に使って良い言葉ではない。
いまだかつてなかったこと、という意味は大変なことなのだ。
そして、現在という時代は、未曽有な時代であると表現した時に、現代という時は大変な時代なのだと認識して欲しいのだけれど、と、やや下手に出て言ってみるのだが、なかなか通じないのを不思議に思うのだ。
歴史なんて全部が全部、未曽有な事柄の積み重ねでしょう？　といわれてしまえばそれもそうなのだけれど、と答えざるを得ない。
新しいことの積み重ねが歴史なのだもの、明日は何が起るかなんて誰にも判らないのだから、今さら未曽有な時代が来たといわれたって別に珍らしくもないんじゃない？　とおっしゃる。
確かにそれも一見識だろうけれど、こういう歴史の見方もある。
人間は変らないから、歴史は繰り返しでしょう？　だから、現代人が歴史書を読み、時代劇を好んだりするのも、お楽しみの面もあるけれど教えられることがある。この教えられることがあるということは、〝人〟がみえるからであって、その人の行為の積み重ねが歴史なのだから、現代が未曽有な時代ということはなくって、過去の歴史の中に今後の歴史の行方を示す範例はあるんじゃないの？　そういう一見識もある。
事実というものは不思議なもので、一つしかない事実を右と左と真中と、評価する人の考え方によってどうにでも評価される。

初出：
機動戦士ガンダムⅡ
哀戦士ドラマ編
（キングレコード）
ライナーより
発売日：
1981年8月21日
（LP）
品番：
KICA-2011～
2012
（CD）

それ故に、現実的な価値判断に促されて将来を占なったりすると間違えそうだからという理由で、イギリスのエイドリアン・ベリーの〝一万年後〟という本は、えらく時間を跳んだ視点で人類の未来を描こうとする。
これは単なる技術の未来論ではなくて、人類に絶望したくないベリーという人の願望の書だろうと信じている。
現実主義という観点に立った時、人は悲観論になってしまうし、僕の世代でいえば、アウトサイダーなんていう言葉にあこがれてもしまう。
しかも、いけないことは、アウトサイダーという言葉の持つペシミズムな雰囲気に憧憬をして、アウトサイダーから出た方法論（と、あえていわせて貰う）で世界をつらぬいてみせようと思惟しなかったことである。
悲愴になってみせたり、苦悩してみせるというのは、人生を生きているらしくさせるポーズとしては最高なのだ。
いや、今はそんなの流行しませんよ、とおっしゃる若い方がいらっしゃることは充分に承知している。
では、クリスタルなら全部いいのかい？　とあえて質問させていただこう。（後年のために言っておく。1980年後半、〝なんとなく、クリスタル〟という若手の小説がバカうけしてそれが翌年に映画化までされて、1年弱の間はやった言葉がクリスタル。意味は、ない！）良いわけはない、というより、クリスタルで事が済んだ事実があったのか、とききたい。
済ませる、済ませないのではないのだ、その時、クリスタルならいいらしいのだが、ではそれほどに、現代の日本がキラッと似非でもいいから実体をもって輝いているのか？
実体がないから、表面だけ飾って気晴しをしようとするのだろう？
それが現実だから、シャアないジャン、もうバイクだって走らせられないのよ、ニッポン。とし

たらサ、アンパンやって、スケコマして、セン公オチョクッテ……それが出来ないから親の言っているらしい、望んでいるらしい社会的ルートにのるべく塾と学校。で、それでは個性的生活といえないからって、殊さら欲望もないけれど、マニアッぽくせまってみる。オーディオ・マニアに激写マニアにカー・マニア。あげくが盗録音、オールレンジの盗み聴き、ＳＬマニアに切手、ポスター、ビニ本、モデル・ガン……等々、あげくに知った風してレズだホモだＳＭだと来れば、一体、あんたたち何なのさ、といいたくなる。

本性のマニアが一般人の眼に触れるところでマニア風を吹かせるものか。風俗ででてくるものって、所詮、流行でしょ？

個性の時代にのせられた疑似イベントでしかないじゃないですか？

と、いいたい。

とはいえ、今あげたような現象が羅列されれば、少しはキラキラッと輝いてみえるもので、それらの似非クリスタルっぽい輝きに埋れていると確かに半年や一年の間は気分がまざれるかも知れない。

少なくとも、年若くして自殺志願者になったり、友人の妹を刺殺したりすることはなくすごせよう。

似非クリスタルにさえ染まぬ人だっているんだし、その光りが似非故に、もっと自分ものに合ったものを求めようとしたり、もっと自分が目指すべき真なるものがあるのではないのかと内心悶々と過して、自閉症的に陥ち入る若者もいるだろう。

しかし、世の中を生き抜いてゆく上で大切な力を身につけるというのは、これ訓練しかないのだ。

馬鹿な考え休むに似たり、ではなくて、間違った思いこみは、人そのものを間違いさせる。やることをやってみせる。やってみなければ結果なぞは見えはしないということをもっと身にしみて欲しいのだ。

プロ野球の二軍選手でものになる選手というのは、理屈はなく〝はい〟の一語でしのいでいった選手だけが一軍に上ってゆくと言われる。
若いうちは——学生は社会人の二軍とするならば、この例えは一面、あてはまる。
そして、似非クリスタルが氾濫すれば氾濫するほど、この現象に隠れて進行する歴史的事実というものがある。
このギャップの激しさが、かつて歴史上にあらわれたことがないほどに顕著で、現象的に未曽有であるから、現代を未曽有の時代というのだ。
その現象面については、すでに触れた通りだ。
ローマ・クラブというグループの名前を知っていらっしゃる方は多いだろう。世界的文化人の集りで、近未来に地球号が直面する問題点を予測して各国政府に対してその対応策を示す努力を要請したグループである。
1973年のオイル・ショック以前の勧告であって、不幸にしてローマ・クラブが西欧的発想を内在していたために、日本人には巨大な情報の中の一つの例題ぐらいにしか受け取られなかった節がある。
そういう僕でさえ、初めのローマ・クラブの勧告を先進国的概念の生み出したインテリの遊び、だぐらいに思っていた。
しかし、第一次、第二次というオイル・ショックが起り、一握りの人為的施策によって幾つかの国家の屋台骨が揺られるという現象を異状だな、とは思った。
にもかかわらず、日本経済はこれらのショックをのり切ったとして20年、30年先の国家的ビジョンがうち出されることなく、政治家たちが票田獲得発想の政治道に血道をあげているとなると、この人達がガン・マニアをつかまえて軍国主義者のもと奴、とののしる以前の問題として、国家の自立を考えるのも政治家の道でしょう、と言うのも疲れてくる。

サンシャイン計画は続行致しておりますという回答があるとするのなら、では、お米以外の農作物の自給率はいくらなのでしょうねえお父さん、と言いたくなる。
社会構造上、中年以上の比重がこれほど多く重くなりつつある時代は、前例がないのだ。
この事の根本的解決策なぞどこにもありはしない。過去の倫理観やら社会通念を破壊しなければ成し得ない方法論が必要とされる。
しかし、第三世界という未だ長寿にほど遠い社会が現存し、幼児たちが数億の単位で餓死をしている。
こんなアンバランスな社会が共生する地球号のバランスをとるためにはどうするか？
この設問自体、かつてなかった課題といえる。人口をならして世界中にばらまいて、文化レベルを同一にすれば、百億ぐらいの人間は住めるんじゃない？
なら、現在ナショナリズムがより顕在化している国際情勢の中で、人口をならしてゆこうというコンセンサスを得ることができるのか？
物事は、全てこうなのだ。
安易な一人思いで解決することなぞは何一つないといっていい。
しかし、放り出して良いというものではないし、まして、偽善的な処理では徒労が多いだけである。現在は浪費さえも悪としなければならぬ時代であるらしいのだ。
年々の新製品で購売欲をあおったリ、アニメのような浪費的産業に大きな面をさせてはならないはずなのである。
資本主義、社会主義とを問わず、構造的改革にとりかかるべき時であるはずなのだ。よしんば、他国はいざ知らず、日本という狭小の国土にあっては、これは急務なはずである。
このコンセンサスを得るための発言を行ない、一人でも多くの協調者を得なければならない。
そのためには、アニメでも利用さぜるを得ないのが現在だろう、とは思う。

両刃の刃。
一生かかろう。が、間に合うのか？　という不安はある。
が、絶望は易しいが、間に合おうが、合うまいが発言しつづけなければならないと思うのだ。
現在、各方面で未曽有の時代だという認識は拡っているのだから、絶望する必要はない。
そして、分りはじめ、気づきはじめた人々が、何かをしなければならないとの思惑は働かせてはじめているのである。あらゆる分野で……。
諸君等は、それらの動向を適格に把み、なるべく早くそれらの活動に参画して欲しいと思う。最終的に国家を動かすのは、民意であり、大衆だからだ。
多少の方便を使って生き伸びる高級官僚とか政治家とかテクノロジストたちの血が、民族そのものを支えるほど強固な血となるとは僕には思えないのだ。
あくまでも諸君らの生の問題として把え、社会をつきあげるパワーとして貰いたい。
ガンダムがそのプロパガンダの先兵になると思っているのでしょう？
そうお世辞にでも言って貰えると、関係者としては嬉しい。
が、残念ながら、今、ここに記した事を一般に敷衍してゆくためには、もっと明解でパワフルなものが必要なのだ。
その主人公たちは現在の諸君たちの中の誰か一人であるはずなのだ。
その時に、たじろがず話ができる自分になっていたいと願うのが僕であるとしかいえない。
口惜しいが、これが現実である。しかし、絶望はしない。もう少し生きたいから……。

刻の課題

電子版特典3

我々スタッフは時代にめぐまれていると思い起すことができる。それは、アムロの最後にもらす言葉、と同じく〝嬉しい事だ〟と言える。

TVアニメーションの歴史の中には、幾つかのエポックとなる作品があっただろう。ガンダムがそれらの仲間入りができるかどうかではなく、少なくとも刻の流れの中に存在し得たのではないかと感じ得られることができたのは嬉しいことである。

それは多くのファンの方々の支援があったから成し得たことであると感謝している。

しかしながら、我々スタッフが、というより私個人として、それらファンに対してと、この刻というものに対して、応じ得たのかと自省した時に内心忸怩たるものがある。

これまでにも何度か書いてきたことではあるが、制作当事者などはその興業的成功にひたすら嬉び、ファンに御礼を申しあげてすませれば良いのだ、と忠告して下さる方もいる。

大上段に構えすぎるからしんどくなるのだから、もっと楽にやればよいのだ、ということである。

しかし、ガンダムがTV開始以来の今日まで、具体的に企画を始めた頃から通算すると4年。ひとつの作品に関与する時間としては決して少ないものではない。

その間に、作品的に発展的なルートがあれば恥じることもないのであるが、そうではない作業を強いられたところに、私個人としてのやましさがあるのである。

作品の根幹が確かなものであれば、再演とかいう型は昨今いくらでも例がある。その時、ガンダムがその価値あるものならば、いさい恥じることもないのであろうが、そんな自信を一制作者が持てるというものではない。

初出：
機動戦士ガンダムⅢ めぐりあい宇宙・ドラマ編
（キングレコード）
ライナーより
発売日：
1982年4月21日
（LP）
品番：
KICA-2014～2015
（CD）

そうではないが、それに近い型でやってみようと決意し、ガンダムの中にいくばくかの再演の価値があるのではないのか？　という個人の思いこみが映画化というイベントであったのだ。
それをファン、制作者の同窓会のような現象ともいわれ、かつ、同窓生の何百、何千人かはイベントを嫌って離れてもいった。
そして、イベントというのは言葉が示す通り、イベントであってそれ以上のものでも、それ以下のものでもなかった。
ファンは低年齢化をたどり、底辺は広がってゆき、マスコミにも具体的なターゲットとして狙われもした。
ひとつの作品がイベントとして拡大してゆくということは、真にこういうことであったのか、という認識は、作品が作者の手を離れてゆくことを示すだけであって、作者個人にとって何の意味も見い出せはしない。
しかし、イベントを成し得るという一般的な認知は、メジャーになるということでもあったのだ。これは作者にとっても無意のことではない。人は、メジャーたらんとしてマイナーであり、メジャーを嫌うからこそマイナーであるという世の価値感の中での己の規範を示してゆく。そこに一人一人の作家なりスタッフなりの生き方論がある。
ガンダムぐらいでメジャーになったなどと思うまい。それは増長かも知れないことなのだと私自身は思いたい。が、もし、そういってしまったらメジャーになり得ぬマイナーまみれのスタッフたちにとってはたまったものではあるまい。へり下るのもいいかげんにしろ、という声もとんでこよう。
だから、私はいう。ガンダムはメジャーになってしまった、と。だから、価値があるのか？　という次の論に対して答え得るものを持ち得ぬ時、私は絶句せざるを得ない。
結局、私が持ち得た言葉は、〝めぐりあい宇宙〟で完結しているからだ。あれ以上のものは一語とし

てないのである。
それは、TV版のダイジェストであり、人によってはTV版以上になり得なかったあんなものをよくも作ったものだ、ともいうだろう。
そんな言葉に対して、そんな批評に対して答え得ぬ自身に口惜しむのである。
これを別の人はいうだろう。完全を目指しすぎているのではないのか？　と……。それに対しても私は沈黙せざるを得ないのである。どこに完全を求めきれる己があるのか？　と……。そんなことは思いもしない己だという認識は自身にとって痛烈である。
そして、それらのことごとから分ることは、メジャーというひとつの規定が、当事者を救うということは何ひとつないということなのだ。
確かに粉飾されたガンダムなり私自身なりのイメージは、メジャー故に今後とも飛びかうだろう。しかし、それは一体なんだというのだ？　ガンダムとは所詮テレビ版の43本分とダイジェストされた3本の映画として存在しただけで、それ以上のものは全く存在しなかったはずなのである。
そして、私のしたことといえば、それらをとりまとめるに当って多少のスタッフの整理学をやったにすぎなかったのである。
にもかかわらず、イベントを成立させてゆく事の全てが他人事であって、私個人は全く無関係だったのかというとそうではない。
アニメ関係誌という専門分野に属する性質の雑誌であっても、これは学術書ではないわけである。月々、総数にすれば5、60万部が発刊され続けている媒体である。それらを一般マスコミとは関係のないものと封じこめることはできない。この総数の雑誌に対して何らかのコメントを提供しつづけるということも、メジャーの職能として当然のことだろう。
しかし、ひとつのテーマの事で1年なりの間、資料となるものを提供しなければならないということは、苦痛であった。それは、各誌の担当記者たちにとっても同じである。

にもかかわらず、メジャーとして成立してゆく作品があれば、それを支援しまた支援されるという関係を成立させなければ、真のメジャーにはなれないだろう。私個人も何度となくこの苦痛を逃れるために取材拒否をしたこともある。が、現象が歩きだした後になれば、各誌の担当記者たちも私も苦痛であろうがなかろうが、コメントを吐き出しつづけねばならなかった。

それは一人私だけでなく、各関係スタッフもそうであったわけであったし、殊にガンダムをテーマに幾十となくイラストを提供してゆかねばならなかったスタッフはより以上の苦痛を強いられたわけである。

そこまでしなければならない理由は、スタッフ側には真底なにひとつないのである。

それが本当のところである。

テレビで完結している。映画だって作品としての発展性は何ひとつないのだから、新たに描きおこされなければならないイラストもなければ、新たに語られるべきコメントだってありはしないのである。

しかし、我々スタッフは、内外の要請に応えるべき努力をしてきた。しかし、そうはいっても要望の半分を満たしてはいないだろう。スタッフは限られた数しかいないのだし、コンセプトだってあるわけではないのだから……。

これをマイナーまみれだと自嘲しよう。

しかし、この1年間の事態の進行を私は商業主義の悪癖が成せる技で、個人としては認めない、などとは口が裂けてもいわない。

その理由はすでにあらゆるところを通じて語ってきたつもりだから繰り返しはしない。

そして、その結果として確信できたことだけについて述べよう。

転がり、転がされた結果がどうであろうとそれはいい。が、転がれるか転がれぬ人間かで得るものがあるだろう。ならば、転がれる時に一度は転がってみるものだ。そうすれば、己の中に新たな

視点が発生するだろう。それは己の武器になるだろう、ということだ。
中にはこの転がることが商業主義への迎合であって身売りではないのか、と非難して、己が転ることを拒否するスタッフもいた。それはそれでその人の思想なのだからいけないことだとはいえない。損をするよ、ともいえない。迎合するという行為自体が己にとって損失的行動と理解する人はいるからだ。
私はそうはしなかった。
そして、私が今、何を得たのかは判らない。欺瞞的行為と擬似イベントで終わらせたではないか、と指弾する人がいることも知ってはいる。
しかし、私はガンダムを通して得た教訓とガンダムを通して語ったコメントに対して間違いは犯してなかった、ということはできる。無論、個々の問題でのミスと錯誤は累積していることを承知した上で言うのである。
そして、このような機会を与えて下さった多くのファン一人一人に心から御礼申し上げたい。私の道化芝居ととるもいい、私の成り上りとみるもいい。その中から、俺ならああはしない、私ならこうするという確かな資料をひとつでも得てくれたら嬉しく思う。
そのために私はウソはついていないとだけは自信を持っていえるからである。そして、私もまだ生活者である。機会あれば、また転ってもみせよう。なぜならば、転りついた先に、今の私の知らない別の世界があるだろうということを感じるからである。そのための労は死ぬまで惜しまぬつもりである。
その上で、人生の上でガンダムが何であったのかは刻が教えてくれよう。それを待つのではなく、教えを知るために転るのである。そうすれば、次の世界が私にも、そして、そうすれば諸君一人一人にも拓かれよう。
それが、刻がみえる、といったララァの言葉につながるのではないのかとファンタジィするので

ある。
では、いつの日かまた諸君と会える日を！

'82・2・21

注釈、解説をまとめるにあたり、多くの出版物や資料を参考にしました。それら資料の関係者に深く感謝します。
本書に使用させていただいた当時の富野監督の写真の一部には著作権者が不明のものがございます。
お心あたりのございます方は小社までご連絡ください。

《協力》
朝日新聞社／オタキング／キングレコード／講談社／公明新聞／サンライズ
松竹／大徳哲雄（元・OUT 編集長）／徳間書店／バンダイビジュアル
バルク（ファントーシュ編集室）（五十音順）

キネマ旬報ムック
ガンダムの現場から
富野由悠季発言集

発行日　2000 年 10 月 16 日　初版第 1 刷発行
　　　　2024 年 11 月 5 日　電子版発行

発著者　富野由悠季
編者　氷川竜介／藤津亮太
発行人　星野晃志
編集　天本伸一郎
本文デザイン　(株)コスモテック・デザインルーム
DTP オペレーション　渡辺邦雄／飯山美晴／堅持 覚
カバーデザイン　海野大輔 (DABHAND)
カバーフォト　吉岡 誠 (表 1 面のみ)

発行所　株式会社キネマ旬報社
〒 104-0061　東京都中央区銀座 3-10-9　KEC 銀座ビル 2 階
TEL : 03-6268-9701
FAX : 03-6268-9712
URL　https://www.kinejun.com

ISBN : 978-4-87376-537-2

◆……内容は2000年当時のものであり、本文中の表記等には現在と異なるものがあります。
また紙版と異なり本電子版には歌詞を掲載しておらず、新規に特典原稿を追加しています。

氷川竜介
（ひかわりゅうすけ）

1958年、兵庫県生まれ。1977年に月刊「OUT」創刊2号の『宇宙戦艦ヤマト』特集から編集・ライターを担当。アニメブーム草創期にて多くのムックやレコードに関わる。1997年に初の著書「20年目のザンボット3」（太田出版）を上梓。以後、1998年、1999年と富野監督の『ブレンパワード』『∀ガンダム』関連の仕事を中心に、ムック・雑誌多数に執筆。2000年には「世紀末アニメ熱論」（キネマ旬報社）、「アニメ新世紀王道秘伝書」（徳間書店）と2冊の著書を上梓。

藤津亮太
（ふじつりょうた）

1968年、静岡県生まれ。「月刊アニメージュ」「週刊SPA!」などで特集記事、書評、インタビュー記事などを幅広く手がける。著書は「宇宙世紀Vol.4」(ラポート、本文執筆)、「ブレンパワードスパイラルブック」(学研、氷川氏と共同編集)。また「ガンダムエピソードガイド Vol.3」の巻頭文「アムロとシャア」など、各種ムックにも寄稿するほか、オンライン書店bk1(http://www.,bk1.co.jp/)でアニメコラム「アニメじゃない!」と書評を担当している。

富野由悠季総監督による『ガンダム』誕生と発展のドキュメントいま、明らかに!!

1978～82年の『機動戦士ガンダム』制作過程において、
総監督である富野由悠季（当時・喜幸）が発言・執筆した文章のベスト・セレクション！
「なぜ哀戦士なのか？」「ニュータイプとは？」という疑問に答える発言や
「ランバ・ラル登場の理由」を明かす演出論など多彩な原稿を、注釈と解説で完全フォロー。
富野監督自筆の初期企画メモから劇場版プレスシートまでも結集した、
類書とは一線を画す"ファースト・ガンダム"本の決定版！

9784873765372

定価：1980円　本体1800円　⑩
Printed in Japan
雑誌62371-37

ISBN978-4-87376-537-2
C9474 ¥1800E

1929474018009